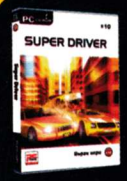
TOKYO GAME SHOW 2008
гейминг от Страната на изгряващото слънце

Тактики
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

PC mania
www.pcmania.bg

брой 11 (127) ноември 2008
цена с DVD: 3.99 лв., цена с DVD и игра: 7.99 лв.



PC Mania + игра за 7.99!
Виж на втората корица!

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING

Sacred 2: Fallen Angel
съдбата на Анкария си ти

FIFA 09
"коженото кълбо" се завръща

Pro Evolution Soccer 2009
противоречив, както винаги

Lego Batman
тъмният рицар от пластмаса

Brothers in Arms: Hell's Highway
Хитлер може да почака

Sid Meier's Civilization 4: Colonization
една легенда възкръсва

GSM ИГРИ
- Death Race
- Real Football: Manager Edition 2009

ДЖАДЖИ
- A4 Tech - най-добрите геймърски периферии
- XFX GeForce 9400 GT

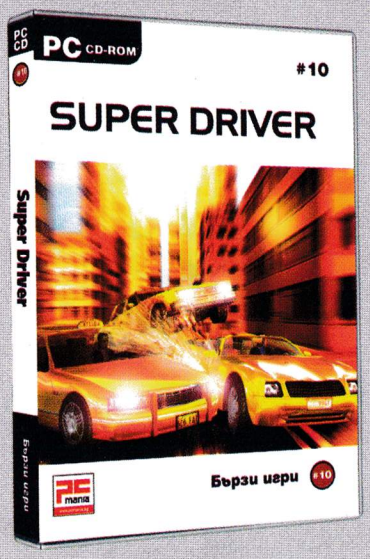
ХАРДУЕР
- Dell XPS - есенна колекция от нечовешки машини
- GeForce GTX и Radeon HD4800

КОНЗОЛИ
- Little Big Planet
- Dead Space
- Silent Hill: Homecoming

3 800819 012358 11

"Бързи игри" за никакви пари

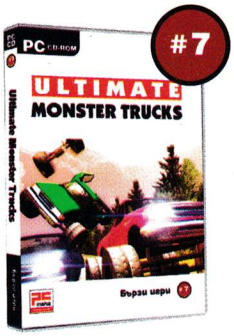
Докато се чудите дали да инсталирате поредния клонинг
или да циклите до болка познатите класики, ние сме подбрали няколко яки геймки,
които ще разнообразят игровия ви репертоар!



Super Driver #10

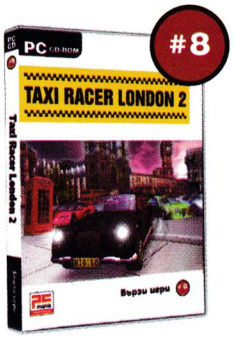
Най-добрият шофьор в града се завърна! Такси срещу такси! Най-агресивният автомобилен симулатор, който някога сте виждали.

Новите заглавия в поредицата



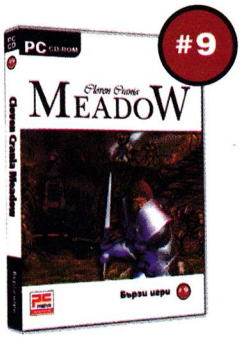
Ultimate Monster Trucks

Качете се на своя чудовищно голям камион, подкарайте го с пълна газ и вземете участие в Световното първенство по монстър трък рейсинг!



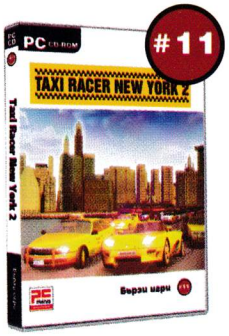
Taxi Racer London 2

Динамичен геймплей, шеметна графика и забавни пешеходци, които могат само едно – да се оплакват от вашето ненормално шофиране!



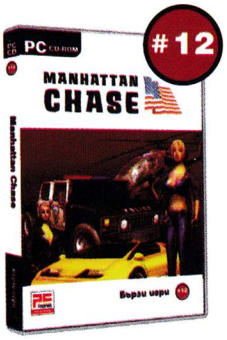
Cloven Crania Meadow

Дълго време из забравените земи на Зелените кралства цареше мир и покой... Но сега древно зло застрашава да ги погуби завинаги...



Taxi Racer New York 2

Страхът е вашият бакшиш! Игра, лесна за усвояване и към която винаги ще се връщате, когато искате да изпуснете парата!



Manhattan Chase

От коя страна на закона ще застанете в този уникален микс от преследвания с коли и екшън от трето лице! Научете цялата вълнуваща история!

списание + игра = 7,99 лв

PC mania
www.pcmania.bg
брой 11 (127) ноември 2008

04 Коментар
WAR хвърли ръкавицата към WoW

06 Класация
Какво играем през октомври и какво още чакаме...

08 Писма
Отпуска по неотложни причини

10 Новини
Крис Тейлър ще оглави MMOG по Fallout?

12 Игра на броя
Warhammer Online: Age of Reckoning

16 Ексклузивно
Divinity II: Ego Draconis

18 Експо
Tokyo Game Show 2008 **18**
BlizzCon 2008 **20**

30 Ревю
FIFA 09 **22**
Pro Evolution Soccer 2009 **26**
Sacred 2: Fallen Angel **28**
Sid Meier's Civilization 4: Colonization **32**
Lego Batman **34**
Galactic Civilizations II: Endless Universe **38**
Brothers in Arms: Hell's Highway **40**
Dark Horizon **44**
Pure **48**
Rhiannon: Curse of the Four Branches **50**
The Guild 2: Venice **52**
The Witcher: Enhanced Edition **54**

56 Модове
Oblivion Lost – S.T.A.L.K.E.R. **56**
Spore енциклопедия **57**

58 Ретро зона
Sid Meier's Colonization

60 Тактики
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

63 Чийтове

64 GSM игри
Death Race
Real Football: Manager 2009
Vijay Singh Pro Golf 2005 3D

66 Конзоли
Little Big Planet **66**
Dead Space **68**
Pure **69**
Silent Hill: Homecoming **70**

71 E-спорт
Национален кибер шампионат България 2008

72 Тема на броя
Dell XPS - есенна колекция от нечовешки машини

80 Интернет
Преглед на печата **80**

82 Хардуер
GeForce GTX и Radeon HD4800, част 3 **82**

85 Джаджи
A4 Tech - тройна комбинация за всяка ситуация **85**
Titan TTC-HD11 **86**
XFX GeForce 9400 GT **86**
Philips SPC520 NC **87**
Belkin N1 VISION **87**

88 Софтуер
Best Free Soft 10/2008

90 Цели игри
Broken Sword 2.5: The Return of the Templars
The Suffering

"Едно време звездите изгряваха и угасваха по наша команда... И ти все още искаш да ни предизвикаш?" - Farseer, Warhammer

FIFA 09 22

Владимир Тодоров

Войната за MMO пазара започна

WAR хвърли ръкавицата към WoW

Дълго време Blizzard седяха на върха, разчитаха на стари лаври и претопляха манджата, колкото да запълнят гладните ни за нови MMO-идеи търбуси. И дълго време ние нямахме нищо против. Сега обаче World of WarCraft най-накрая си намери достойна конкуренция в лицето на Warhammer Online (WAR), чийто екип е твърдо решен да покаже на индустрията, че не само Blizzard могат да правят велики игри. Както и че хората са готови да пробват нещо ново и по-различно от WoW. А това на практика значи, че войната за MMO пазара този път започна наистина. Какви ползи ще извлече крайният потребител от нея? Очевидният отговор на този въпрос е - по-добро качество за любимата си игра. И Blizzard, и Mythic, и Turbine, и Funcom ще трябва да запретнат ръкави и да започнат да се мъчат да подобряват заглавията си всячески, ако искат да са актуални. Така че без значение в кой виртуален свят се подвизавате, бъдете сигурни, че ви чакат добри дни дни.

Blizzard вече започнаха осъвременяването на своя WoW, като шмръкнаха тактично идеята за т.нар. „постижения" от WAR, които пък от своя страна си ги бяха харесали от The Lord of Rings Online (Lotro) – едно от малкото оригинални неща в това неуспяло да се наложи толкиново MMO. Каква е следващата стъпка? Mythic обявиха, че до края на годината ще включат два нови героя. Какво ще направят Blizzard по въпроса? Дали ще пришпорят излизането на следващия си hero клас или ще примамят играчите с нещо по-иновативно?

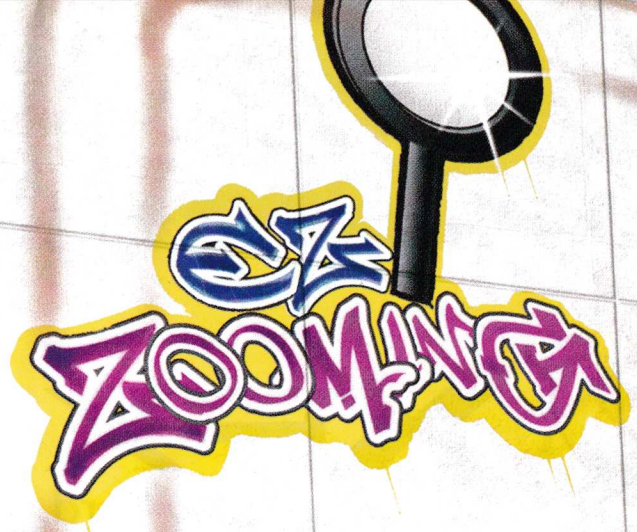
Ето затова обичам здравословната конкуренция. Благодарение на нея всеки се стреми към развитие. За да доближат поне малко до Blizzard, Turbine пускат гигантски пачове за Lotro през месец-два с нови територии и още епични куестове, които да доразвият историята. Това е добре дошло за всеки фен. Особено за мен, тъй като храня специални чувства към това сравнително непопулярно MMO, което обаче успя да издълбае своя собствена ниша и да спечели верен кръг от играчи, които да го поддържат живо.

Mythic пък са предприели изключително агресивна политика към Blizzard, присъща за всеки, изпаднал в позицията на наваксващ, и постоянно ги нападат под път и над път с иронични коментари в интервюта и блогове, обвинявайки ги в плагиатство. Или просто им се присмиват тактично на слабите, според тях, елементи в WoW. Това от своя страна може би ще принуди Blizzard да поработят върху тях и да ги отстранят. Кой знае...

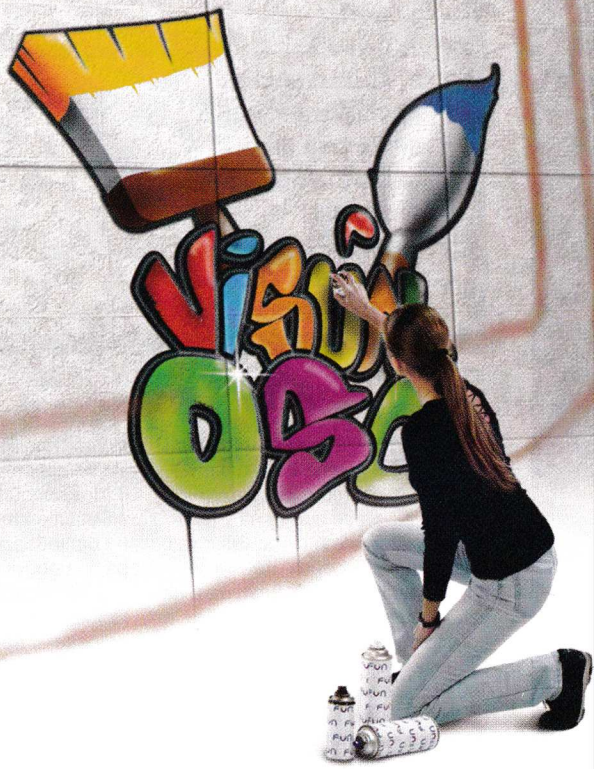
Що се отнася до Age of Conan – първоначалният успех, който играта пожъна, очевидно не бе достатъчен. И именно последвалото бездействие на Funcom се отрази отрицателно на броя на играещите. Носят се слухове за предстоящ експанжън на азиатска тематика, но предимството, което авторите на това брутално MMO имаха, е отдавна загубено. Сега те трябва да настигнат не само WoW, но и WAR. Пък и искрено се надявам Age of Conan да не потъне в забвение, подобно на Tabula Rasa, която имаше претенции за нещо ново и велико, но така и не успя да оправдае очакванията...

Сега още едно мащабно MMO се задава на хоризонта. След анонса на Star Wars: The Old Republic всички ще трябва да се ослушват за идеите на BioWare – царете на соловите ролеви игри. Lotro се опита и отчасти успя да въведе „историята" като ключов аспект от един масов онлайн свят. Но авторите на Knights of the Old Republic са се заканили да я наложат с всичка сила. Така че, поне за мен, следващата естествена стъпка в развитието на този жанр е по-силното застъпване на разказваческия елемент в него, който в WoW на практика е тотално размит. Blizzard и Mythic, какво ще направите по въпроса...?

LG
Life's Good



Play FUNtastic wide



Play WiDE Play LG

Enjoy original 4:3 images (4:3 in Wide)
Switch the resolution with a touch of a button (ez Zooming)
Change an image's tone & color (Photo Effect)
Turn on the power button with a pleasant sound (Sound)

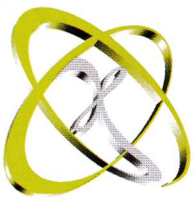
W1952TQ

www.lge.com

www.xfxforce.com

PC Mania TOP 10

със съдействието на



XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕМ – ОКТОМВРИ 2008?

–	1. WoW	26.74%
▲	2. Crysis	8.77%
▼	3. Assassin's Creed	8.45%
▼	4. Counter-Strike	7.46%
–	5. WarCraft III	7.04%
▼	6. StarCraft BroodWar	6.51%
▲	7. FIFA 08	5.98%
▼	8. Diablo II: LoD	5.06%
▼	9. GTA: San Andreas	4.67%
new	10. Mass Effect	4.53%

Ето така, дойде месецът, в който всички студенти спряха ехидно да се хилят на учениците и също влязоха в учебните заведения. Кой за първи, кой на Н-ти път, вратите на университетите се отвориха, а компютърните клубове се изпразниха.

Това малко или много се отрази на класацията ни. Общата тенденция е, че старите кучета са непоклатими в определени сфери (връх/среда/долна граница), но някакси соловите игри този път са с една идея по-напред. WoW няма да го коментираме, той е толкова безапелационно първи, колкото и твърдението, че MMORPG-мата са неплатена, скъпа, трудна, отегчителна, уморяваща и драма генерираща работа.

Изненадващо Crysis скочи с "Maximum power" опцията от последната до втората позиция. Обвиняваме за това лекия й зарибяващ геймплей и харизматичността на Психо.

Така Assasins Creed се смъква с една позиция надолу в класацията, но протагонистът на играта не се цупи, защото си има носна кърпичка с избродирано името "Rogues do it from behind"*. На четвъртата позиция е CS, а в този брой ви представяме на жълтите страници три одобрени от шведския шампион на играта продукта - мишок, килимче и клавиатура.

Петата и шестата позиция са отредени на War и StarCraft... всъщност Blizzard присъства с цялото си портфолио за последните 8 години в нея. И това ако не е доказателство, че фирмата разполага с егати екипа!!!

Разочарованите от поредното смешно представяне на националите ни футболни фенове търсят утеха във Fifa - факт. Този път тя е мръднала нагоре в класацията, избутвайки смело дори Дебилото... сори, Diablo-то.

Предпоследен е GTA: San Andreas - така е, когато генгстъ фенове на една игра пораснат и спрат да пуцат по компютъра и започнат да го правят IRL, няма кой да гласува за нея.

На последно място е сингъл ролевата игра на Bioware Mass Effect. По-внимателните от вас вече знаят за бъдещите планове на компанията. Идния месец пък в класацията се задава и WAR. Да видим дали най-накрая някой ще детронира WoW.

Тази есен чакаш с нетърпение?

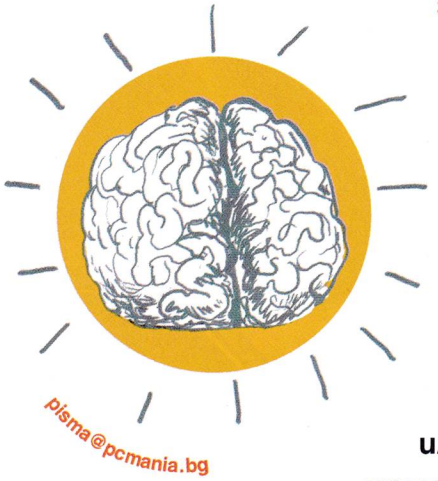
Поради високия зрителки интерес този месец повторихме въпроса за това кое е номер 1 в списъка ви с желани неща. Оказва се, че нуждата от ласки стъпква безкомпромисно геймърските ви щения. Все пак StarCraft 2 продължава да е по-адекватен от политическата обстановка в държавата, която пък е безспорно по-атрактивна от школото и домашните/курсовите проекти. Ако обобщим всичко с едно изречение - на вас ви е през шнорхела за знанието и какво се случва в държавата, но пък сте първи на опашката за мацки и забавление. Така си и трябва, нека се шашкат социолозите!

*Убийците го правят отзад

Тази есен чакаш с нетърпение?

1.Ново/някакво гадже	52.44%
2. StarCraft 2	27.27%
3. Предсрочни парламентарни избори	16.65%
4. Да се върнеш в класната стая	3.64%

XFX
play hard.
NVIDIA
GTX
280
ALSO AVAILABLE IN 260
GEFORCE
Real Life Isn't This Intense.
In gaming, "reality" is one of those often over-used descriptors that falls short of, well, reality. Until now. XFX has released the ultimate gaming graphics cards: the XFX GeForce® GTX 280 and GeForce® GTX 260. Harnessing the power of second generation unified architecture, SLI technology and top-of-the-line DirectX 10 support, gaming "reality" has now become a truly in-your-face experience, delivered in blazing fast frame rates.
Благоевград (073): Хард и Софт - 832277; Ботевград (072): Атлантис Нет - 360451;
Бургас (056): Инфостар – 803065; Интеграл Плюс – 845172; ПИК Компютър - 800376;
Варна (052): Варсис - 600446; Кайтекс Компютри - 607376; Велико Търново (062): КомСис - 644841;
Габрово (066): Терабайт - 800166; Димитровград (0391): Енди-Син - 64004; Добрич (058): Менора - 601602;
Перник (076): Декса Солюшънс - 605025; Плевен (064): Електроника и софтуер - 806155;
Пловдив (032): ПИК Компютър - 633304; Декомерс - 628292; ЕРА 2000 - 642490
Русе (082): Мултилинк - 822141; Свищов (0631): Ай Ти Свищов - 64645; Смолян (0301): Контракс - 63603;
Сопот (03134): Ентер - 2281; София (02): Жар - 8221000; Стантек - 9266969; КомСофт - 9814566;
ЖМТехнологии - 9658989; Адсис - 9658989; Вуду - 9439405; Стара Загора (042): Контракс - 252178;
Хасково (038): ВиЕм Компютърс - 620874; Шумен (054): Юлимекс - 830639
www.XFXforce.com
DVI
HDTV
INCLUDES DVI ANALOG
DUAL LINK
RoHS compliant
www.solytron.bg
SOLYTRON
СОЛИТРОН



Здравейте любими читатели на най-обичаното списание за компютърни игри в България.

И този месец писмата ви ме карат да се усмихвам, доволен от факта, че имам честта да водя кореспонденцията с вас. Някои от вас няма да останат доволни от получените отговори или коментари, но както беше казано някъде, това е цената която плащаме, за да бъдем чути. Няма да се впускам в заплетени мисли, а на бързо ще изразя изненадата си от факта, че получаваме все повече и повече писма от геймъри от женски пол. Дали все още повечето играчи са от мъжки пол или жените геймъри просто стоят в сянка и очакват своя момент? Е, ако второто е вярно, то призовавам всички дами - пишете ни! Покажете на мъжете, че не сте по-малко на брой от тях и по-важното - не сте по-малко геймъри от тях! Най-лесно е да го направите на всеослушание на pisma@pcmania.bg!

Орлин Широв

Къде ми е главата?

Здравей, любимо списание!
Пиша ви от село София за първи път, поради страх от невероятно агресивните затапвания на уважаемия г-н А. Бойчев (който е на "едно по-добро място" сега) лол. Няма да прескачам темата "Колко готино списание е PC Mania", въпреки че вие си го знаете: Вие сте моят идол! Най-добрите! Искам да кажа на г-н Георги Панайотов и г-н Пламен Димитров, че обожавам начина, по който пишат статиите си! Само едно нещо ми направи впечатление във вашия екип - начина на изразяване на г-ца Лили Стоилова. При почти всяка нейна статия намирам поне едно усмихнато личице, а именно :-) ! Не искам да критикувам, а искам да кажа, че съм възхитен от нейния оптимизъм! Тя намира голямо количество отличаващи се части в някои наистина жалки игри! (Представям си ви как, четейки това, извиквате: "Ха-ха-ха, хей, Лили! Ела да видиш какво е написал един наш фен за теб!) лол.
А останалата част от екипа - НАЙ-ДОБРИТЕ! Продължавайте в същия дух!!!
Относно г-н Орлин Широв. Мисля, че вие сте много по-добър от А. Бойчев по отношение на изказа. Имате страхотно чувство за хумор! Най-ме изкефиха отговорите ви на последните писма от миналия брой! (Rofl, lol, lol) Но мисля, че се отплеснах от темата, за която исках да ви пиша... (така е, човек не може да ви нахвали...)
Всъщност, темите са 2:
1. WoW... ZOMG, бе, хора! К'во ви става??? Не харесвате ли хубави игри? Crysis говори ли ви нещо? Ами The Lord of the Rings Onine? Ами Assassins Creed? Вие мазохисти ли сте?! Тази игра не зарибява! Тя промива мозъци! Аз я опитах веднъж... Стана страшно...! Играйте нещо по-ненаркотично (Need for Speed Most Wanted/Underground 2, например - много леки и приятни игри)! На мен ми се повръща (наистина), като се сетя за WoW....
2. Spore...
Това беше една от малкото игри, която си купих с пари! Мислех, че тази игра, около която се вдигна толкова шум и обещания, би трябвало да е нещо наистина нечувано! А то - правиш си "изрод" и скачаш от планета на планета, на планета... Ами краят й? Олеле! "Join us! Join us! Muahahahahahaha... No, thats actually a good thing..." Това ли измисли Уил Раит? Е, да, графиката няма грешка, и има новотии, но след 1-я час става толкова еднообразна... Ами, това беше от мен... Уау, половин час мина?! А и писмото стана голямо... Е, все пак, мерси че го публикувахте!
Послепис: Имате много поздрави и от моята дружинка, наброяваща 20-на човека (и както г-ца Лили би казала) :-) (и аз) :Д (лол) XD
Послепис 2: Доктор House РУУУУУЛЗ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! XP
Послепис 3: Съжалявам за пунктуационните грешки...

Ваш смъртен фен
Мартин Г. Гендуров (Морти)
!$ Години, София (hint: shift key)

Абе, Морти, много пластична мисъл имаш, така да се каже, другарю. Скачаш от тема в тема и си толкова емоционален, че аз лично малко се пообърках. Чрез дългото ти и изчерпателно писмо, ти своеобразно разкри себе си в не една и две светлини. Не ми стана ясно обаче дали играеш WoW или не? Не разбрах и с какви, щом не с "истински пари", си си взимал до сега игрите? И каква е връзката между Crysis и Lord of the Rings Online? Интересно е, че си възхитен от способността на Лили да намира отличаващи се части в не дотам отличаващото се цяло. Аз обаче, от толкова много отличаващи се части в писмото ти, така загубих връзката с цялото, че вече се питам къде е мястото на доктор Хаус в цялата тая работа?

Въпроси и отговори

Здравей, любимо списание
(и вие г-н Широв)!
Отдавна се канех да ви пиша, но просто нямах възможността. Сега искам да ви задам следния въпрос: „Защо не започнете да правите онлайн версии на вашето списание, с цел да може да бъде достъпно за сваляне от вашия сайт?" Не, че не ни стига кеш-а да си го купим, а просто така повече хора ще могат да го четат на места, където няма как да си го купят - в някой планински комплекс, където си носите лаптопа.
И така, не очаквам да ми публикувате писмото, но един отговор ще ми е достатъчен.

Вечно ваш фен:
Дилян Йосифов "Dillyto"

Диляне, когато във всички планински комплекси в България вече има достъп до интернет, обещаваме, ще пуснем онлайн вариант на списанието. Нали знаеш, колкото и на високо да се качиш - все ще те намерим.

Отпуска по неотложни причини

Здрасти на всички, които правите това списание такова, каквото е, а именно - хубаво и изчерпателно написано. :-) Аз съм едно от редките животни, наречено fem gamer или по нашенски "женска, дет зела да разцъква" :-)) За мое съжаление нямам много време да разцъквам, щото тре-

бе да се оди на бачкане, та искам от страниците на вашето списание да помоля работодателите на феновете на игрите да земат да въведат специална "отпуска по неотложни причини", демек "Абе имаме да влизаме в един dungeon тука шефее..." или "Абе, ти да знаеш к'ъв готин "event" изпускам зарад твоите дивотии" и от сорта... така де - и ний сме хора. :-)
Приятелят ми също разцъква, ама поради някои причини няма достъп до вашето списание (за огромно съжаление) :(, но беше забавно, когато го попитах знае ли за новия "CoD", щото е фен на поредицата, а той "не-е" и аз кат зех да му разказвам... така де, да живее "PC Mania" !!!:) (и момите можем да слагаме "manu":). Като стана дума ... да кажа, че г-н Бойчев винаги ме е радвал с начина си на "затапване"- евала, смяла съм се яко с неговите "manu":))
Иначе аз си разцъквам MMORPG сега (9 Dragons се казва), което за мое съжаление не е много популярно у нас, въпреки че си имаме цяла БГ гилдия там. :) Но си е приятничко да поизбиеш малко гадинки след работа, да изтребиш малко босове и да початиш с аверите:)) Бих се радвала, ако някой ден видя мъничко написано за играта, която споменах (ако сте писали за нея преди и не съм видяла, се извинявам предварително :)) Иначе още веднъж, евала за хубавото списание, давайте все така и успех на г-н Широв в новата му "затапваща" мисия. :)
Badi lud za da ozelee6!

Ваша редовна читателка:
Гери a.k.a."pale_sky" :)

Идеята ти за отпуска по неотложни причини, Гери, е много яка, но измамна. Не мога да разбера, кой ще пише в геймспианията тогава, защото нали си представяш как излиза новата FIFA например, и аз казвам - "Шефе, взимам си отпуска, не ме търси"?
А какво да кажат колегите, заболели от WoW, или тези, които страдаха от Counter-Strike, Diablo, StarCraft и още един безкраен списък от заглавия? Тогава PC Mania нямаше да съществува... Знаеш ли, имам една идея. Защо не позволят направо да си взимаме отпуска по болест? Защо да не вкарат повечето игри в списъците на здравната каса и по този начин, просто да отиваме при личния лекар с оплаквания - болят ме китките, врата, очите и кръста, например, а той бързо да ни поставя диагноза - WoW! Яко, а!?

Портокал с часовников механизъм

Здравейте, господин Широв и PC Mania. Ще започна с (вече) обичайното за писмата към вас: Вие сте върхът, най-добрите и най-готиното за мен списание. Така, да караме по същество. Пиша ви, само за да задам някои въпроси на екипа. Първо, ще се консултирам с вас за избора ми на нова видеокарта, защото наближават празниците и трябват upgrade-и. После ще попитам защо, the hell, никой друг от екипа ви не си е показвал лицето в списанието освен г-н Бойчев?
След това ще попитам дали според вас ще има следващ Hitman, защото тази игра според мен просто без продължение не може. Само че забравих да попитам дали според вас CPU AMP Phenom trple core 8750 AM2+ ще ми върши работа. Знаете ли как се кефя, че ви пиша - още си спомням първия брой на списанието, който изпросих на мама, когато бях някъде на 5 и го исках, само защото видях, че има duck. После разбрах, че има и кодове за GTA (броят беше онзи с жената от Матрицата на корицата) и много се кефех, а сега ви пиша. ОК ще привършвам вече, че времето ми за писане в пощата изтича. Чао.
P.S. Много се надявам да ми публикувате писмото, стискам палци

Ваш верен читател:
Любомир Миланов

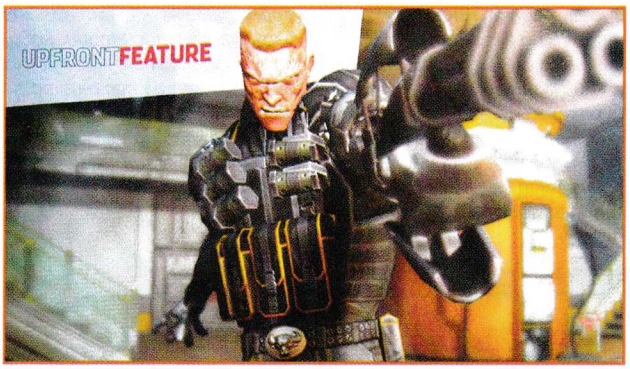
Когато хората действат под натиска на времето, те са способни да свършат всяка работа максимално ефективно. Любомир с две движения показа на всички нас как за под 3 минути можеш изразиш задоволството си от PC Mania, да зададеш 5 въпроса, и да разкажеш първия си интимен детски спомен с мама. Sweeeet!
За съжаление, ние от екипа не сме толкова ефективни и за да откриеш отговорите на всичките си въпроси, както и на много повече от това, трябва да следиш редовно PC Mania. Не се съмнявай, че всеки месец те информираме за най-интересните видеокарти, процесори, нови игри и продължения. Ако продължаваш да четеш списанието редовно, може един ден да имаш късмет и да видиш дори лицата на други освен на Сашо (да се свети името му).

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

HOT

Първи детайли за Deus Ex 3!

Computer and Video Games разкриха обещаните първи детайли за Deus Ex 3 - продължението на класическото екшън-RPG от близкото минало, създадено от студиото ION Storm. Работата по третата част е поверена на Eidos Montreal, а писателят Шелдън Пакоти, работил върху Deus Ex, ще консултира новия проект. Макар че Уорън Спектър и Харви Смит, първоначалните виновници за появата на тази култова поредица, да не участват в разработката на Deus Ex 3, те са дали своята "благословия" на новия екип. За момента се знае, че геймката ще напомня по-скоро на Gears of War, отколкото на класическия Deus Ex, тъй като битките в нея ще разчитат по-скоро на точността на играча, отколкото на статистиките на героя. Освен това, вместо да се спотайвате в сенките, ще се прикривате зад най-различни обекти, когато ще искате да се прокраднете до врага. А кръвта ви ще се възстановява автоматично с времето, когато не получавате щети.



500 000 души вече играят на WAR! Засега...

Това съобщиха EA съвсем наскоро. Броени дни след премиерата на Warhammer Online: Age of Reckoning 500 хиляди души са се логнали в света на тази най-нова геймка, превръщайки я в най-бързо продаващото се MMO за всички времена. Какво толкова й харесват? Прочетете нейното подробно представяне в този брой на PC Mania.

Прекратиха работата по Tiberium

EA прекратиха работата по Tiberium - тактическия отборен шутър, посветен на Command & Conquer вселената - тъй като не отговаря на очакванията им за качествена игра. Геймката се описваше като уникално съчетание между Ghost Recon Advanced Warfighter, Battlefield и Rainbow Six Vegas. Но уви, тя никога няма да види бял свят...

TECH

AMD се разцепва на две

Advanced Micro Devices съобщиха, че ще се разделят на две компании, за да успеят да се конкурират успешно с Intel. Едната ще се занимава единствено с дизайна на чипове, докато другата - с тяхното производство. Според The New York Times това начинание струва между 6 и 8,5 милиарда долара, които ще постъпят под формата на инвестиции от две компании в Абу Даби, една от които е основана изцяло от правителството на Обединените арабски емирства. Това значително ще подобри функционалността на завода за производство на чипове на AMD в Дрезден, както и на новата фабрика в близост до Олбъни, Ню Йорк, която временно ще се нарича The Foundry Company. Тази трансформация се очаква да приключи в началото на следващата година, след като бъде одобрена от акционерите и регулаторните органи в САЩ и Германия.

Влак дерайлира, Microsoft откача

Знаете ли кого мразят Microsoft? Не, не става дума за Google или Apple. Напоследък ненавиждат особено много DHL. Очевидно тази куриерска компания е ударила Редмънтския гигант там, където най-много боли – в Xbox-а. 21 600 конзоли са били тотално повредени или разкрадени, след като влак на DHL е дерайлирал по пътя за Лонг Бийч, Калифорния. Голямото М твърди, че DHL отказват да ги компенсират, вследствие на което то подава съдебен иск в областния съд в Сиатъл на стойност 2 милиона долара с претекста, че куриерите „са престъпили небрежно задълженията си на превозвач, доставчик, съдебен пристав, склададжия, агент или други свои задължения." Доста силни думи, но кого би трябвало да обвиним за подобна бъркотия? Следващия път препоръчваме на Microsoft да се обърнат към фирмата на Б.О.Г.

С тази мишка губенето на време с WoW ще стане в пъти по-лесно

Делят ни буквално дни от премиерата на Wrath of the Lich King. Но заедно с втория експанжън на това толкова популярно по една или друга причина MMORPG на пазара ще се появи и една официална World of WarCraft гейминг мишка. Тя е разработена от SteelSeries в тясно сътрудничество с Blizzard и предлага 15 бутона, които могат да бъдат програмирани, както пожелаете. Имате възможност да запаметявате и различни профили в зависимост от целите, за които ще я ползвате, а светоизлъчващите диоди в задната й част мигат с един от общо 16 милиона различни цвята. Само не очаквайте с нея да правите някои луди макрота, с които героят ви да качва нива автоматично. Лазерната мишка излиза на пазара на 13 ноември и ще се предлага за малко по-малко от 100 долара.

КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

Печелившите от играта на XFX през този месец са: **Димитър Калинков** от Димитровград печели ваучер за продукти на XFX на стойност 100 лв., **Веселин Костов** от Пловдив ще си инсталира нова игра, а **Съби Йорданов** от Сливен ще получи безплатно следващия брой на PC Mania.

Моля, късметлиите да се обадят на телефон 0888 236 067 или да изпратят име и точен адрес на имейл: velcho@pcmania.bg.

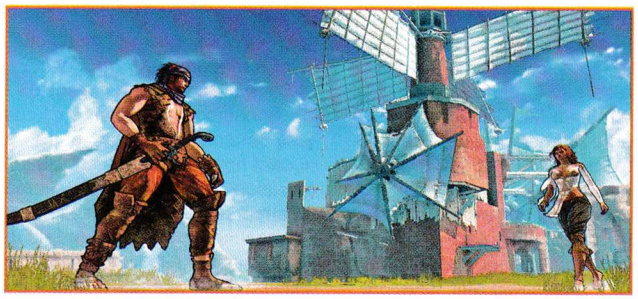
MIXED

Крис Тейлър ще оглави MMOG по Fallout?

От новия сайт на Interplay става ясно, че компанията има планове за четвърта част на Earthworm Jim, както и за един MMOG проект, наричан от тях с кодовото название Project V13. По всяка вероятност става дума за Fallout MMORPG, за което Interplay си запазиха правата, след като продадоха по-голямата част от тях на Bethesda Softworks. Нещо повече. Крис Тейлър, главният дизайнер на игри като Total Annihilation, Dungeon Siege и Supreme Commander, ще оглави новото студио, сформирано в Оринджъ Каунти, което ще се заеме с работата по Project V13. По думите на Interplay той е "геймдизайнер, който е бил част от оригиналния екип, работил по Fallout през 1994 г." Още ли се съмнявате, че става въпрос за Fallout MMOG?

Новият Принц през декември

Ubisoft съобщиха, че следващият Prince of Persia - най-новата екшън-приключенска игра от създателите на Assassin's Creed - ще излезе на пазара за PC, Xbox 360 и PlayStation 3 на 2 декември. В нея главният герой ще се озове по средата на свирепа битка, разразила се между силите на светлината и мрака, между бог Ормазд и бог Ахриман - неговия зъл брат. Играта ще притежава неповторима "анимационна" визия благодарение на т.нар. cell-shade ефект и освен това ще предложи огромен, отворен свят (вероятно подобен на Assassin's Creed), който ще можем да изследваме, както си пожелаем.



Ричърд Гариот излетя в космоса!

Прословутият геймдизайнер, известен повече като Лорд Бритиш, излетя в космоса на борда на руската ракета Soyuz TMA-13 в началото на октомври. При това от същото място, откъдето Юри Гагарин прави първия в историята подобен полет през далечната 1961 г. Придружаван от руски космонавт и американски астронавт, главният дизайнер на Ultima отпътува за Международната космическа станция, на която ще остане в рамките на 10 дни. Цялото това пътешествие струва на г-н Гариот 30 милиона долара.

BLIZZCON

Wizard - третият герой в Diablo III

Още една гореща новина, директно от BlizzCon 2008. Този път става дума за Diablo III и третия игрови герой, който компанията най-накрая разкри - Wizard. Той притежава контрол над елементите и е майстор-манипулатор на времето. Може да мята унищожителни светкавици, да призовава експлозивни древни енергии и да създава дупки във времето извън нормалния темпорален континиум.

StarCraft II разтроен

Голямата новина този месец идва директно от тазгодишния BlizzCon. StarCraft II ще бъде разделен на три части - Terrans: Wings of Liberty, Zerg: Heart of the Swarm и Protoss: Legacy of the Void. Три отделни, самостоятелни кампании, които ще излязат в гореспоменатия ред и ще се продават поотделно. Според Роб Пардо от Blizzard втората и третата игра "ще приличат на експанжъни, но ние наистина искаме да направим така, че да изглеждат като самостоятелни продукти." Кампанията на зергите ще е фокусирана върху RPG елементите, а тази на протосите ще наблегне на дипломацията. При тераните пък можем да очакваме мини кампания, посветена на протосите. Освен това ще има по-голям акцент върху историята, както и в пъти повече филмчета, които да я разкажат.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

World of WarCraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
The Lord of the Rings Online: Mines of Moria –	Codemasters
Need for Speed Undercover	EA
Call of Duty: World at War	Activision
Quantum of Solace The Game	Activision
Gothic 3: Forsaken Gods	Aspyr
Legendary	Gamecock
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	Atari
The Chronicles of Spellborn	Acclaim Games
Secret Service	Activision
Dynasty Warriors 6	KOEI
Spore: Creepy & Cute Parts Pack	EA

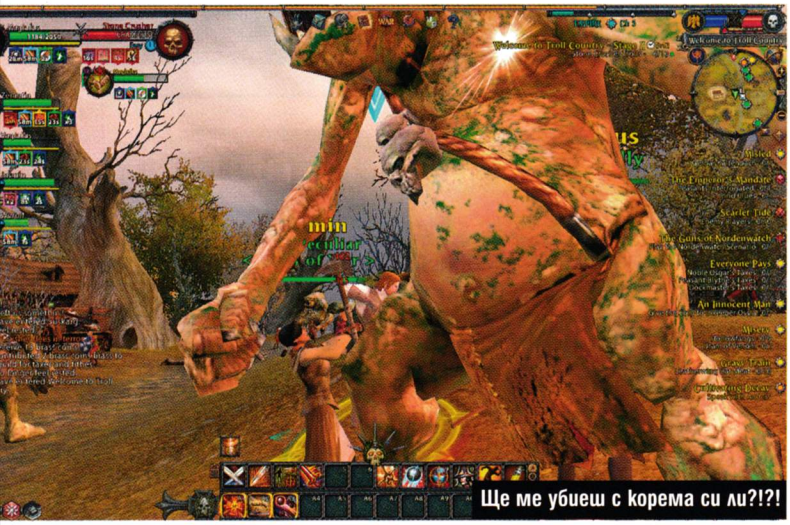
Жанр:	**MMORPG**
Издател:	**Electronic Arts**
	www.war-europe.com
Изисквания:	**P 2.5 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**2**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Само онлайн**
Продава се в:	**pulsar.bg, ozone.bg**

Владимир Тодоров

WAAAGH! Войната започна!

Warhammer Online: Age of Reckoning

В очакване на малко PVP екшън


Ще ме убиеш с корема си ли?!?!

Кой кого краде? WoW WAR или обратото?

Зелените орки скърцат със зъби, смърдят отблъскващо и размахват своите боздугани. Джуджетата държат в едната си ръка халба бира, а в другата - брадва, по-голяма от тях самите. Върховните елфи дебнат из горите, въоръжени със заострени стрели и уши. Техните тъмни събратя кроят план да им отмъстят и подготвят своите унищожителни магии. А империята на хората живее буквално под сянката на Хаоса, който заплашва да погълне техните територии. Това е светът на Warhammer. Тук няма мир и спокойствие. Само една непрестанна и брутална война.

Време за равносметка

Ако трябва да бъда напълно откровен, бях особено скептично настроен към Warhammer Online: Age of Reckoning (WAR). Трусовете в лагера на Mythic, напускането на хора от екипа буквално месеци преди премиерата, както и елиминирането на няколко столици и класове герои от геймплея, ме накараха да се замисля, че първото и единствено MMORPG по вселената на Warhammer се е насочило към един грандиозен и шумен провал. За моя изненада обаче се оказа, че това е единствената масова онлайн игра, която изглежда стабилна и завършена още в първите си дни, което е истинско постижение за екипа на Mythic, които вече имат опит с MMORPG-то Dark Age of Camelot.
Основният въпрос, на който ще се опитаме да си отговорим сега, обаче остава – дали WAR удари в земята WoW?

Ред срещу Унищожение

Не случайно Mythic разправят под път и над път, че войната в WAR е навсякъде. Въпросът е на коя страна предпочитате да застанете в Ерата на равносметките. Тъмните елфи нападат земите на върховните си събратя. Империята на хората е под обсада от силите на Хаоса. А набитите джуджета кръстосват брадви с многовековните си врагове – зеленокожите орки. Вярвате или не, за всяка една раса съществуват специфични кариери, както авторите предпочитат да назовават добрите стари класове. Ако да речем джуджетата могат да бъдат Engineer, Ironbreaker и Runepriest, то само Хаоса ще тръгнат по пътя на Chosen, Magus, Zealot и Marauder. По този начин общият брой на класовете достига внушителните 20, като бъдете сигурни, че те не представляват просто различни наименования на стандартните танк, лечител, демидждилър.
Веднъж щом си харесате сървър, раса, клас и оформите външния вид на героя си, веднага ще станете част от войната
Край на спокойните стартови нубски територии. Оръдията са вече извадени от подземията, броните и мечовете са свалени от стената, а магиите намират приложението си извън прашните томове на знанието. Таванът на развитие може и да е ограничен едва до 40-то ниво, но с почти всяко качено ще изучавате ново умение, което не е просто поредният ранг на някое старо. Тези, които вече сте придобили пък, се подобряват автоматично всеки път.
Ако предпочитате да странствате като самотен вълк в PvE или просто да сформирате малки групички и да биете мобовете, докато не пуснат любимото ви оръжие, ще намерите десетки куестове, които да задоволят това ваше желание. Повечето от тях са напълно стан-

дартни за жанра. Ако отворите картата на играта, ще видите къде приблизително трябва да отидете, за да ги изпълните и по този начин няма да ви се налага да губите време в лутане или в досадно правене на справки в сайтове а ла thottbot. Нещо повече – ако трябва да съберете N на брой предмети от даден тип противник, той ще ги дропи всеки един път, когато го убиете. Край на безкрайното колене на вълци, само и само за да пуснат тези така бленувани 5 нещастни лапи. В WAR убивате 5 и сте готови.
Няма как да не отбележим, че героите ви, освен че могат изберат и три различни специализации, подобно на талантите в WoW, ще изучават пасивни тактически умения, както и мощни способности, които ще може да използват само тогава, когато натрупат достатъчно морал, оцелявайки колкото се може по-дълго в конкретната битка. Все малки, но доста готини идеи, които правят геймплея разнообразен или елиминират много от наистина досадните елементи в повечето MMORPG-тата.
Когато се натъкнах на първия си

публичен куест

пък, останах изумен от неговата гениалност. На практика това са груповите задачи от останалите MMORPG-та. В WAR обаче те действат по един съвършено различен начин. Ето как...

Шматкате си се из гората, нищо неподозиращи, и изведнъж се натъквате на район от картата, където протича първият етап от публичния куест, включващ убийство на няколко десетки обикновени противника. Някой преди вас е изтребил половината от тях, така че вие се залавяте с останалата част. Най-хубавото в случая е, че не е нужно да сте в група с останалите хора, които се мъчат да го изпълнят. Край на досадното lfg, lfm... Просто влизате в района на публичния куест и започвате да се биете.
Следващата фаза обикновено е по-трудна и включва убиването на шампиони за определен период от време, които са нещо като елитните гадове в WoW. Когато се справите и с тях, идва ред и на последната част от публичния куест – елиминирането на някой гигантски бос, наричан от Mythic герой. Тук вече се изисква по-голяма концентрация и присъствието на танк и лечител, ако искате да се измъкнете живи. Но веднъж щом успеете да го свалите, идва ред на най-хубавото.

Плячката!

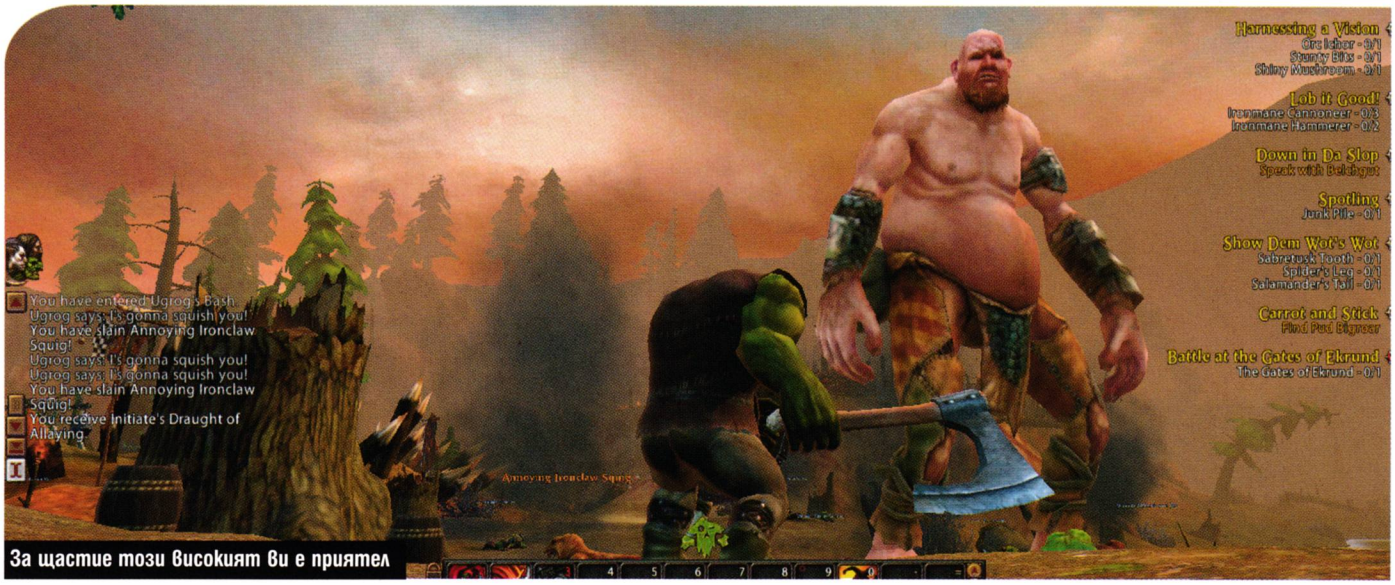
В зависимост от това колко сте допринесли за изпълнението на публичния куест, ще получите определен брой точки. След това се хвърлят зарове от 1 до 1000, които могат коренно да променят мястото ви в общата класация. Да ви свалят от първото място или да ви качат директно на него. Така че дори и да сте влезли в последния момент, винаги има шанс да грабнете най-хубавата награда. А тя е различна за всеки в зависимост от торбичката, която ще получите. Какво става след това? Публичният куест се рестартира след няколко минути и всичко започва отначало.
Честно казано този тип задачи са най-хубавото нещо, което се беше случвало на някое MMORPG до момента. Просто е въпрос на време и други игри като WoW и Lotro да се възползват от тях.
А, да – за малко да забравя! Дори и да не успеете да завършите последната фаза на публичния куест, пак ще получите нелоша награда, стига да сте натрупали достатъчно influence в конкретната глава от историята в WAR. А това става с изпълняването на зададените задачи или убийството на мобовете в района на публичния куест. В зависимост от точките, които сте натрупали, ви очаква я еликсир, я някой зелен предмет или дори син или лилав в по-късния етап от геймплея. Така че споко – всеки получава по нещо.
Ако PvE-то не е по вкуса ви, винаги може да се включите в

супердинамичното RvR

(или Realm vs. Realm) и да демонстрирате уменията си срещу истински противници. Все пак WAR е изградена изцяло върху този принцип. И това не е просто по-завъртяно наименование на доброто старо PvP. Дали ще участвате в сценарии от типа на батълграундите в WoW, със задачи като Capture the Flag, където също падат нелоши предмети сякаш играчите са мобове? Или ще се борите за малки-

Как да стана badass?!

Чувствате се като клонинг на героя до вас? Имате нужда от прилив на индивидуалност? Защо не си боядисате бронята а ла Lotro в желания от вас цвят? Или пък не се закичите, буквално където си поискате, с един от множеството трофеи в света на WAR, за да докажете на всички останали колко зли сте всъщност?
Например, ако сте Black Orc, може да забиете върху шиповете на рамената си глава на джудже! Или пък, ако сте Witch Hunter – много ками на препаската му, минаваща през гърдите! Всички тези неща нямат статистики и целят единствено и само да придадат уникален вид на героя ви. Такъв, че като ви видят по пътеките в гората, веднага да разберат, че с вас не трябва да си имат работа. Остава само един въпрос – как получавате трофеите? Огромна част от тях ще идват чрез Tome of Knowledge. Когато убиете 300 души в PvP да речем, той ще ви осведоми за вашето постижение и ще ви изпрати към някое NPC, обикновено важна клечка, което ще ви го връчи лично.



За щастие този високият ви е приятел

те крепости, разпръснати из света на WAR? Това няма значение. Защото с всеки един убит противников играч ще трупате и опит, и renown (нещо като honor), ще качвате PvP рангове и ще получавате достъп до нови и по-мощни предмети от специализираните търговци. Кулминация на RvR-а обаче е

превземането на противниковата столица

която става уязвима едва тогава, когато сте натрупали достатъчно точки, окупирайки ключови позиции из останалите територии, правейки публични куестове и т.н. На практика всички герои, дори онези в стартовите територии, допринасят за военното дело.
Веднъж щом обсадата започне, става напечено. Врагът е наредил стрелците и кастърите по стените на крепостта и е готов да залее с парещо масло всеки, който се приближи до тях. А вие сте подготвили тараните и катапултите и единственото нещо, което искате, е да разбиете противниковата порта и да се опитате да пленните вражеския крал, само и само за да го отведете във вашата столица и да започнете да му се присмивате.
За да се насладите максимално на тази част от геймплея обаче, ще е хубаво да сте част от активна гилдия, влязла в поне няколко съюза. Което ме навежда на друга тема – гилдиите в WAR са едно живо, постоянно разрастващо се цяло, подобно на самия играч. Колкото повече напредва отделният играч, толкова по-развита става и тя самата, давайки достъп до най-различни готини бонуси като гербове, наметала, тактики, знамена и прочие.
Друго наистина впечатляващо хрумване на Mythic е т.нар. Tome of Knowledge. Това не е просто книга, а

личен дневник на вашите пътешествия

Една динамична енциклопедия, посветена на играта. Тя записва всяко едно убийство, всеки спечелен предмет или изпълнен куест. Общо взето всичко, което научавате за историята на WAR – ордени, култове, конфликти, войни, важни личности - което впоследствие може да препрочетете, когато искате.
Tome of Knowledge следи внимателно и вашите постижения. Нанесете сто критични удари и ще си спечелите титлата The Strategic Hitter, която другите играчи ще могат да виждат. Изпълнете 25 куеста и се превърнете в The Quester. Или пък се оставете да ви убие Chosen и ще станете известни като The Chosen One. Не може да си представите просто колко титли може да отключите из своите странствания. Пробвайте да кликнете сто пъти върху себе си и вижте какво ще стане...
Какво излиза в крайна сметка? WAR предлага един динамичен, забавен и изключително полиран геймплей, какъвто рядко може да се види в заглавията от последните години. Със сигурност тя не е съвършена – крафтинг системата например на този етап предлага само две основни и четири събирачески професии и се нуждае от сериозни подобрения, за да бъде максимално ефикасна. Въпреки всичко обаче това е MMORPG, което има потенциала да се развие в нещо наистина велико. Дори да достигне WoW след известно време.

Ван Хелсинг във WAR

Моят личен фаворит сред класовете определено е Witch Hunter-ът на хората. Ще го познаете по дългото палто, което носи, както и шапката с широка периферия, нахлузена върху дългите му, гарвановочерни коси. В едната ръка държи пистолет, а в другата – шпага, меч или факла. Обикновено е накичен с множество трофеи като колове, ками, различни реликви, вериги или емблеми на Култа на Сигмар. Както всеки друг клас герой, и този има ключова характеристика, която го отличава от всички останали. Ако Black Orc на зеленокожите влиза в битка без никакъв боен план, но постепенно, използвайки своите умения, преминава към Da Gud Plan, който отключва нови удари и води към Da Best Plan, който му дава достъп до още по-унищожителни атаки, то Witch Hunter-ът има навика да „разпитва" жертвите по всевъзможни болезнени начини. По този начин той се опитва да ги улови във вещерство или каквато и да била друга тъмна поквара. Когато натрупа достатъчно доказателства, ги „обвинява" в престъплението и по този начин нанася в пъти по-мощни атаки, които са способни да сринат всеки...

PLAY EXTREME, PLAY HD

GV-R487X2-2GH-B

- Powered by Radeon HD 4870X2 GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the first 2GB GDDR5 memory and 512-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI / HDCP

GV-R485OC-1GH

- Powered by Radeon HD 4850 GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 1GB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI / HDCP

Product features may vary by model and region.

VALI COMPUTERS www.vali.bg *The Leader in Energy Saving Motherboards*

www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE

HOT SHOTS

Автор: **Larian Studios**
Жанр: **Екшън-ролева игра**
Издател: **dtp entertainment**
Сайт: **www.divinity2.com**
Излиза: **второто тримесечие на 2009**
Платформа: **PC, Xbox 360**
Мултиплейър: **Не**

Владимир Тодоров

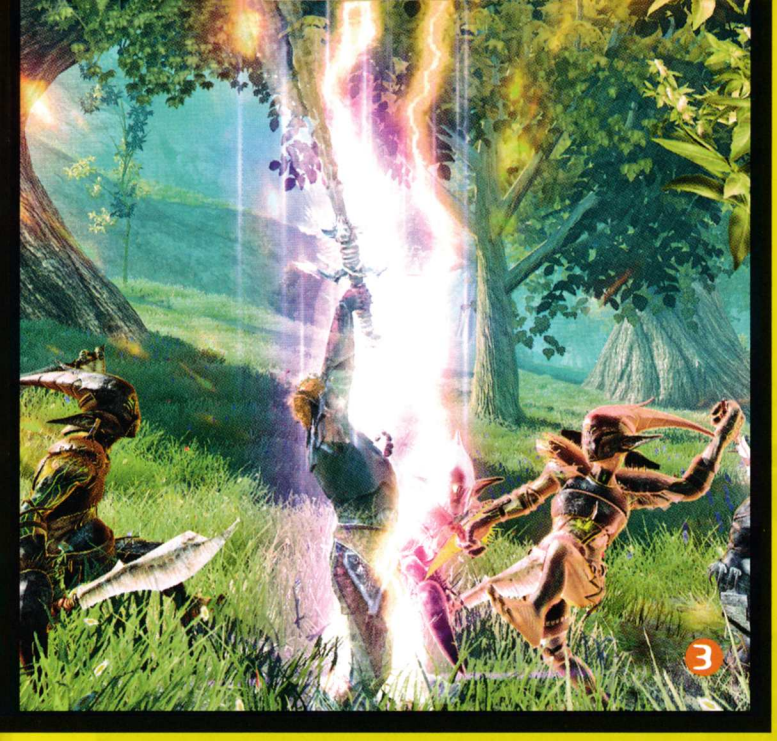
Какво би станало, ако убиецът на дракони се превърне в... дракон?

Divinity II: Ego Draconis

Шансът да сте чули нещичко за Divinity II е малък. Защо ли? Нито Larian - малкото белгийско студио, което се е заело с него, не е на върха на славата си, нито последните му две игри – Divine Divinity и Beyond Divinity – обраха кой знае какви награди.
Това най-ново RPG, което белгийците коват в момента, обаче разполага с всички предпоставки да се превърне в нещо велико. Мислите си, че Gothic, Oblivion и The Witcher предлагат завидна свобода? Ако всичко върви по план, когато Divinity 2 излезе, тези игри ще изглеждат като бледи подобия на нейния виртуален свят.

1 Завръщане в Ривелон
Играта ще ви пренесе в академията за професионални убийци на дракони, чийто почетен член сте вие. Тук ще започнете да оформяте своя герой и междувременно ще научите малко повече за историята. Зли дракони са убили „Божествения" – главния герой в Divine Divinity - и академията е решила да им отмъсти. Но за тази цел трябва да познавате врага из основи. Затова висшестоящите решават да вселят в тялото ви дух на дракон. Какви ще са последствията?

2 „Съществуват множество начини да съсипете живота на хората в тази игра."
Поне според изпълнителния директор на Larian. Той твърди, че всеки един куест може се разреши по 15-20 различни начина, без значение колко малки или големи са последствията. На практика можете да изнудвате, манипулира-



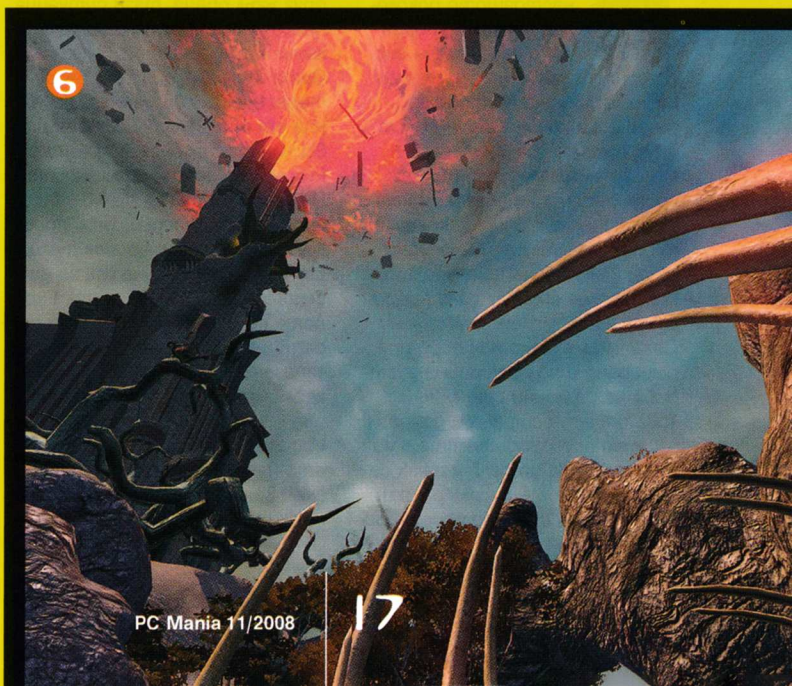
те и лъжете всяко едно NPC, дори тази невинна на пръв поглед девойка, която изневерява на съпруга си, само и само за да се доберете до по-голяма плячка и да постигнете желаните цели.

3 Научете всички мръсни тайни
В Divinity II можете да четете мисли за сметка на част от натрупания експириънс. По този начин ще разбирате истинските подбуди на човека пред вас. Например лорд Ричард ви предлага да влезете в гората, да убиете няколко гоблина и да им вземете сърцата. Ако прочетете мислите му обаче, ще разберете, че той възнамерява да ги продаде на черния пазар на тройна цена. Приемете офертата му, убийте зеленчовците, но след това отидете директно при купувача на Ричард, за да вземете по-тлъста кесия със злато.

4 Драконът в теб
Рано или късно ще осъзнаете, че благодарение на духа на дракона, битуващ в тялото ви, ще може да се превръщате, когато пожелаете, в едно от тези гигантски същества. Това определено няма да се хареса на вашите приятелчета от академията, което от своя страна ще ви превърне в техен враг. Като дракон обаче ще може да летите и изследвате света в пъти по-лесно. Larian твърдят, че ще можем да кустомизираме съществото както пожелаем, но все още няма кой знае какви подробности по темата.

5 Нещо повече от клик фест
В сравнение с Divine Divinity, тук битките са с една идея по-развити. Убиецът на дракони, демек вие, е изключително сръчен, може да изпълнява най-различни комбинации от движения и удари, както и мощни магии, с които да омайва, плаши или тотално да унищожава своите противници.

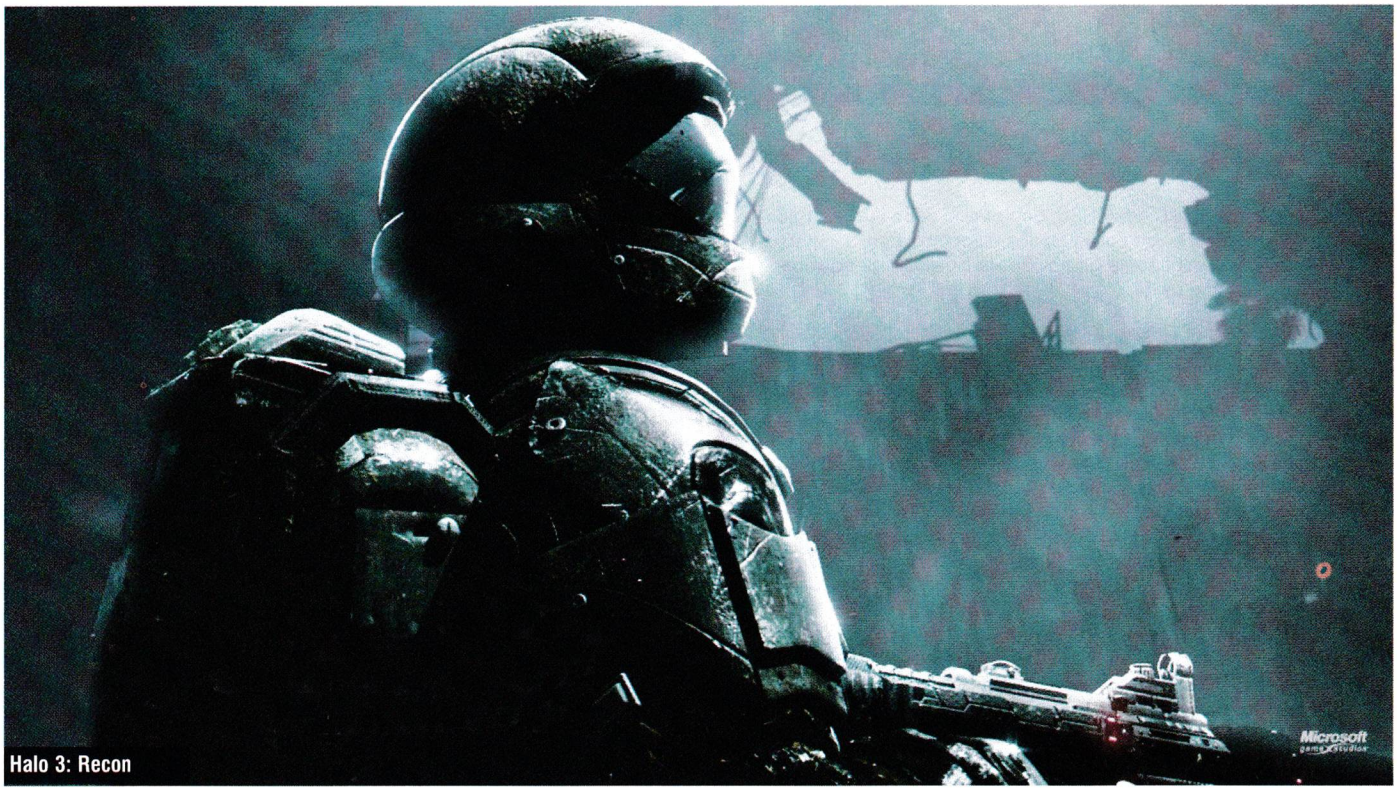
6 Кула, сладка кула
Тази бойна кула е вашият дом, откъдето ще може да правите всичко – както да складирате екипировката си, така и да ъпгрейдвате своя герой. Тук ще може да създавате демони с помощта на крайниците, торсовете и главите, които ще намирате най-вече в битките с босове. Или пък да изпращате подчинените си на различни задачи. Нуждаете се от съставка за еликсир, но не ви се занимава лично? Наемете някое същество и му кажете къде да я потърси. Но го екипирайте със старите си брони и оръжия, за да сте сигурни, че ще се върне живо.



Пламен Димитров

Гейминг от Страната на изгряващото слънце

Tokyo Game Show 2008



Halo 3: Recon

В момента се намираме в сивия център на настоящото поколение конзоли. Твърде рано е да кажем със сигурност какво ни готвят от Microsoft, Sony и Nintendo за следващия конзолен рунд, а от друга страна вече малко или много сме изследвали възможностите и на трите машинки и сме свикнали с всичко, което те предлагат. Вече е трудно да си кажем "Еха!" от ефекти, каквито не сме виждали преди или нови геймплейни механики. Сега имаме само по-добро програмиране и по-ефективна употреба на различни стилове.
Това от една страна е добре, защото производителите на игри не трябва да се учат как се ползват новите технологии и могат да се съсредоточат върху това, което правят най-добре – игрите. Погледнато от друг ъгъл обаче, тази ситуация прави геймърските изложения, като тазгодишното Tokyo Game Show, леко сиви и безинтересни. TGS 08 не е изключение от правилото. E3, Лайпциг – всички те бяха някак празни откъм наистина сериозни новини. Не мислете обаче, че TGS 08 е провал. Всъщност шоуто привлича дори повече посетители от миналата година или за да сме точни – 194 288 души. Експото се провежда в четири поредни дни, като първите два са запазени за представители на гейминдустрията, а другите два – за широката публика. Изоставяйки сухите факти, ето някои от по-интересните заглавия, представени в Япония преди няколко седмици.

LittleBigPlanet (PS3, PSP)

LittleBigPlanet ми се вижда като нещо уникално. В сърцевината си това е платформър, в който прекарвате малко човече, наречено Sackboy, през най-различни нива, изпълнени с пъзели. Но LBP е нещо много повече от това – използвайки солидната хардуерна мощ на PlayStation 3, тя ще фокусира действието върху физиката на играта. Почти всички предмети по нивата ще могат да бъдат местени и подреждани по различен начин, като дори ще можете да строите нови обекти с наличните средства. Джиткатa разчита и на креативността на геймърите, които спокойно ще могат да създават нови нива и да ги споделят помежду си.
Самите Sackboy-човечета също ще могат да бъдат модифицирани с различни маски, дрехи и предмети. Тези същества вече се превърнаха в нещо като символ на PS3. В играта ще видим Sackboy-чета, моделирани по образа на известни герои от заглавия за конзолата, като например Kratos от God of War, Old Snake от Metal Gear Solid 4 и Sephiroth от Final Fantasy VII. Като цяло LBP ще бъде една адски идейна игра, но за съжаление PC феновете едва ли някога ще могат да ѝ се насладят.

Halo 3: Recon (Xbox 360)

След последната игра от сагата Halo много фенове се чудеха каква ще е следващата стъпка на Microsoft и компания, особено

Need for Speed Undercover

след като се посдърпаха със златната си кокошка Bungie. Но ето че се оказва, че двете компании работят заедно по нов проект от Halo вселената, а именно – Halo 3: Recon. Макар и не съвсем неочакван, този анонс разбуни духовете. Заглавието се води експанжън, макар че на практика ще бъде почти отделна игра. Действието се развива преди събитията в третата част на серията, а най-забележимата промяна е, че главният герой вече няма да е символичният Master Chief. Вместо него играчът ще поеме ролята на ODST – Orbital Drop Shock Trooper. Това ще наложи и някои промени в геймплея – тъй като вече не управляват мегасвръхвойник, а малко по-обикновен свръхвойник, играчите ще трябва да наблегнат на стелт елементите малко повече. Джитката обаче няма да се играе от трето лице или да се превръща в тактически шутър.

Need for Speed Undercover (PC, PS3, Xbox 360)

В поредното издание от NFS серията с удоволствие установяваме, че поредицата е зарязала затворените писти и се завръща към старите си корени – преследванията с полицията. Изглежда максимата, че всичко ново е добре забравено старо, е на път да се потвърди в Undercover. Да видим дали само на мен ми звучи познато – целта в един от демонстрираните режими, наречен Cost to State, е да нанесете максимално много щети на пътя, през който минавате, както и на останалите автомобили в движението. Особени бонуси дават специални участъци, в които сблъсъкът причиняват ефектни катастрофи. За улеснение на играча ще присъства и възможност за забавяне на времето. Всичко това под един или друг вид вече сме го виждали в Most Wanted, въпросът е дали от EA ще успеят да измислят нещо качествено ново, което да задържи вниманието ни. Друг режим се казва Driver Job и в него играчът трябва да стигне от казино в другия край на града, докато избягва среща със закона. Всичко това ще бъде допълнено от много нови модели автомобили и AI, което може да се разправи и с опитен шофьор.

Prince of Persia (PC, PS3, Xbox 360)

Принцът на Персия се завръща, по-различен от всякога. Съветите на хората, пробвали заглавието, са да забравите изцяло за предишните PoP игри. Новият Принц ще използва модифициран енджин от Assassin's Creed и напълно различна бойна система, която няма да се състои от комбота, "леки" и "тежки" удари, а ще се управлява чрез методично натискане на бутоните за бой, които са само четири. Акробатиката ще играе дори още по-голяма роля, като от време на време дори ще можете да летите с помощта на новата си помощница – Елика. Светът в играта е отворен и се състои от няколко нива, които трябва да "излекувате" от покваряващото влияние на главния гад в играта – Ахриман. Засега поне играта се очертава като хит, стига да не я застигне някоя зла участ по пътя. Голямо, шумно, доминирано от японски заглавия, за които редовия геймър не е и чувал (Gyakuten Kenji, White Knight Story, Star Ocean 4, Let's Tap...), с тотален превес на конзолите над персоналните компютри – това беше тазгодишното Tokyo Game Show. Наистина сериозните новини около интересни заглавия бяха малко, а изненади нямаше. Големите играчи на пазара бяха крайно предпазливи през 2008-ма и ако не бяха новините около Blizzard и EA, лично аз щях да отпиша годината като умопомрачително неплодородна. Е, нищо, повече радост – догодина.

Prince of Persia

Nano Technology

Професионални геймърски машини

Доставка на място

Сервизиране в удобно време

Професионално обслужване

За контакти:
0883 302 204
0888 536 435
0898 298 756
0899 818 964

999 лв.

Талон за безплатно посещение и диагностика

www.nanobg.com

Орлин Широв

На къде духа снежната буря*

BlizzCon 2008

WoW: WRATH OF THE LICH KING

Blizzard показаха адски много детайли около новия WoW, просто защото посетителите можеха да се насладят на финалната версия на играта. За тези от вас, които не знаят, играта се очаква да се появи в магазина до вас на 13-ти ноември. Това ще рече, че само няколко дни след като четете тези редове, вие ще можете да ѝ се насладите! Ако пък предпочитате да изчакате, бъдете сигурни, че в следващия брой на PC Mania ще ѝ бъде отделено специално внимание.

*Blizzard - Снежна буря англ. ез.

WoW WotLK

Да говорим за пазара на компютърни игри и да не споменем Blizzard, би било абсурдно. Колкото и да е банално, калифорнийското студио малко или повече е един от най-големите играчи на този подиум и заслужено е приемано за едни от най-добрите производители на игри за PC. Естествено, когато работата стане дебела, не е достатъчно да промотираш продуктите си редом с другите. И както повечето големи играчи, Blizzard започнаха да организират собствени промоционално-информационни мероприятия. В случая на BlizzCon, става въпрос, за вече ежегодното представяне на продукцията на компанията пред верните фенове. Любопитно е, че тази година в Анахайм Кънвеншън Център в Калифорния се събраха над 15000 човека от 27 държави, а билетите, пуснати в продажба на 11-ти август, се продадоха 15 минути след това..! Този свръхинтерес според много хора беше оправдан, защото Blizzard показаха всичко това, което се очакваше - че и малко повече. На шоуто имаше танци на таурени, елфи-манекенки, както и специално шоу на комедианти със специални геймшегички. Отвъд разсейващите мероприятия, който заемат 80% от програмата на BlizzCon, всичко тази година се въртеше около познатия кръг или по-скоро триъгълник от игри.

Триъгълникът на Blizzard

Геймстудиото от Калифорния и тази година продължава да вдъхва нов живот в старите поредици. На BlizzCon бяха официално представени новости-

ПОСЕТИТЕЛИТЕ

Тази година на BlizzCon имаше 15000 човека от 27 държави, а билетите, пуснати в продажба на 11-ти август, се продадоха за 15 минути! Тази цифра не е голяма, ако я сравняваме с 200 000 посетители на Games Convention в Лайпциг, но не трябва да забравяме, че на европейска земя, изложението представя над 500 компании (за да бъдем точни - 547 през 2008). След проста сметка се оказва, че на Games Convention на една компания се падат средно около 360 посетители, докато при BlizzCon става въпрос за 15000 накуп! Това само потвърждава огромния интерес към продуктите на Blizzard, които мъдро насочват усилия единствено и само към триъгълника - StarCraft, WarCraft, Diablo.

Изрежете талона по маркировката. С него можете да се възползвате от безплатно посещение и диагностика на вашия компютър или периферия към него. На място или в нашия офис в ж.к. Яворов, бул. Шипченски проход, бл. 54, вх Б.

Важи за територията на гр. София до 25.12.2008 г.

www.nanobg.com

Diablo 3

StarCraft 2

те около Diablo 3, World of WarCraft: Wrath of the Lich King и StarCraft 2. Стратегията да поддържаш 3 заглавия, явно работи много добре и пряко доказателство за това е качеството и на трите гореспоменати продукта. Diablo 3 е заслужена награда за всички, които многократно са подчинявали, а и продължават да подчиняват на Diablo своите безсънни нощи. Да не говорим какво е StarCraft 2 за закоравелите е-спортисти, недокосвали нещо ново сякаш от десетилетия. Сигурен съм, че и стотиците хиляди фенове на WoW нямат търпение да се разтъпчат из новите простори на Wrath of the Lich King, където ги очакват все нови и изненадващи преживявания.

Общо взето Blizzard не учудиха никого с нещо твърде революционно, но показаха много качествени подобрения на старите си концепции и разкриха някои тайни и неясноти около бъдещето на продуктите си. Никой не трябва да се изненадва и от факта, че освен Wrath of the Lich King, която вече е златна, другите две перли в короната, отново останаха със статут "when its done". С други думи Diablo III и StarCraft II няма да се появят скоро и типично в стил Blizzard ще трябва да трупнем до последния момент, преди да ги видим на живо напълно завършени.

Въпреки тайнствеността на компанията по въпроса с датите за издаване на заглавията им, трябва да признаем, че те си остават едни от най-големите. Самият факт, че "старите" нови заглавия, като StarCraft и Diablo все още предизвикват същия хъс и излъчват същата атмосфера, като техните първоизточници, достатъчно говори за любовта на разработчиците към творенията им. Тазгодишният BlizzCon за пореден път доказа, че Blizzard стават все по-сериозни, а аз все повече започвам да си мисля, че ще има Diablo, Star- и WarCraft, докато свят светува...

DIABLO]I[- Нов клас

Най-голямата новост на BlizzCon относно третата част на безсмъртния хак енд слаш хит беше третият клас Wizzard. За разлика от добре познатия ни Sorcerer, представен ни в женски пол във втората част този път ще си имаме работа с по-друг тип персонаж. Той ще манипулира законите на физиката, вселената и времето в своя полза, като по този начин ще бъде много удобен боен герой. Ще може да се развива в различни специализации на магията, като за разлика от предишните версии на играта, сега всеки клас ще има до 6 активни умения. Това прави възможно развитието в повече от един тип магия, което не обезсмисля даден тип атаки срещу резистентни гадове. В първите нива магьосникът ще може да използва умения като Charged bolt, Storm Armor, Electrocute, Tornado, Wave of Force, Slow Time, Mirror Image и т.н.
Интересна е концепцията на Blizzard да направят геймплея еднакво предизвикателен както в началните нива, така и във високите. За да реализират това, те малко или много са променили старата система за умения и level-up, като сега възможностите за развитие ще са много повече.
По думите на авторите руните ще са доста по-срещани в третата част на Diablo и с тях всеки играч ще може да подобрява предметите си, като по този начин те ще придобият много по-важна и специфична роля.
Относно датата за издаване - When its done... Или казано с други думи не преди края на 2009-та.

StarCraft II - Три части класика

Ако трябва да се каже една хубава страна на StarCraft 2, то тя е, че играта има същото излъчване като оригинала! Повечето прогеймъри вероятно са на седмото небе поради този факт, защото все пак никой не очаква нещо твърде революционно, нали? Чувството по време на игра е абсолютно същото, което беше потвърдено от повечето хора, опитали демото на BlizzCon. Въпреки претърпялата сериозни промени графика геймплеят и динамиката са аналогични, а в допълнение от Blizzard са подготвили и сериозни солова кампания.
Това беше и "изненадващата" новина на този BlizzCon, защото се оказа, че вместо една игра, новия StarCraft ще се състои от 3 отделни продукта, които ще се продават отделно и ще бъдат една своеобразна гигантска солова кампания! Wings of Liberty ще се казва кампанията на Тераните, Heart of the Swarm се нарича епизодът на Зергите, а този на Протосите ще носи името Legacy of the Void. Във всяка една от частите, играчите ще могат да разучат в детайли предисторията и развитието на любимата си раса.
Освен това по време на соловата игра, която ще отнема между 26 и 32 часа за всяка част, от Blizzard обещават над 7 часа анимирани филмчета, озвучени персонажи и адски много история.
Както се очертава, StarCraft 2 ще е Библия за феновете, а кога ще е премиерата на тази Библия... един Господ знае!

Жанр: **Спортен симулатор**
Издател: **EA Sports**
www.fifa09.com
Изисквания: **P 1.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, X360,**
Мултиплейър: **Да**
Продава се в: **ozone.bg, pulsar.bg**

Орлин Широв

Културата футболна симулация дефилира за 15-ти път

FIFA 09

Четиринадесет години и петнадесет FIFA игри! Това е тежката равносметка, която сме длъжни да направим, преди да се насочим към FIFA 09 - поредното издание на културата футболна симулация на EA. Интересно ми е как се чувстват сега хората, които казват - всяка фифа е същата като предишната. Хайде драги критици - сравнете Fifa 94 с Fifa 09? Или Fifa 98 с 09? Или Fifa 2000 с 06? Изводът, който може да бъде направен и с невъоръжено око, е, че твърдението "Всяка FIFA е еднаква с предишните" може да бъде изречено само от много късогледи хора.

Ако сравняваме

например изданието от 2003 с това от 2004, разликите не са много, но ако вземем това от 2005, нещата стават по-сериозни. Да не говорим за сравнения през две, три и повече години. Сега обаче, когато имаме 14 години история и 15 версии на любимата на много хора игра, лесно можем да преценим кое, как и в каква насока се е променило. Истината е, че FIFA се развива постоянно, подобрява се и новите и свежи идеи на авторите все повече и повече превръщат преживяването, наречено FIFA, в адски вълнуващ момент. Или по-скоро период. Какво може да се каже за Fifa 09? Разбира се, може да срещнете стотици хора, които ще защитават мнението "Всяка фифа е еднаква" - и те всички ще бъдат в дълбока грешка. В новата фифа има толкова много промени, колко в PES не са интегрирали от започването на въпросната японска серия. Като започнем от факта, че тази версия на FIFA е разработвана специално за компютри, че за първи път получаваме PC кустомизирана FIFA и продължим с безк-

Бербатов пробива

райните промени по физиката на топката, терена, играчите и изкуствения интелект на отборно и индивидуално равнище.

FIFA 09 за PC

През последните няколко години бяхме свикнали да получаваме компромисни фифи за PC. Сериозните разработчици се трудеха върху версиите за PS3 и XBOX360, а това, което ние виждахме като краен продукт за PC, бяха набързо скалъпени портове. Тази година определено не е така. Специално за PC феновете има нова система за контрол, както и Live сезон за онлайн състезания. И двата компонента са разработени и съобразени със специфичните изисквания и интерфейс на добрите стари домашни компютри. От една страна имаме голям късмет, че това е така, защото политиката на EA върви към ограничаване на PC заглавията, като вследствие на това тази година няма да има нито Madden NFL, нито Tiger Woods PGA Golf за PC. От друга страна, въпреки че от EA правят реверанс към PC феновете, конзолите и техните контролери остават най-добрия начин за контрол и визуализация на спортни игри.

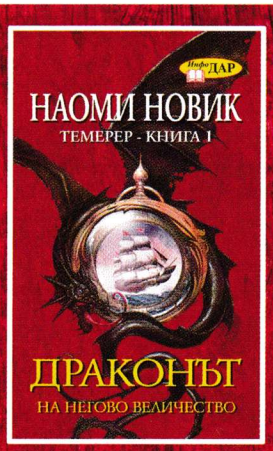
Играта на терена

Най-приятният момент във FIFA 09 започва след първия съдийски сигнал. В този един момент ще усетите, че пред вас е една по-различна игра, в която играчите и топката не се държат по начина, по който ги оставихме във FIFA 08. Първото нещо, което се набива на очи, са физическите съприкосновения между хората на терена. Играчите вече се сблъскват съвсем реално и шансът топката да остане в краката ви, след като минете фронтално през някой играч, е под 1%. Разбира се и футболистът, в който се удряте, няма никакви шансове да запази топката и резултатът почти винаги е нелеп рикошет и непредсказуемо движение на коженото кълбо. Сигурно си спомняте, че в предишни версии на фифата топката беше като слепена за краката на играчите и във версии като FIFA 07 много лесно можеше

Включените първенства

Малко преди излизането на новата FIFA 09, из българското интернет пространство се заговори, че EA са подписали договор с БФС. Изводът на много колеги журналисти в сферата на електронните забавления беше, че А Професионалната ни футболна група ще се появи в новото издание на спортната симулация. Да, ама не! Този договор вероятно гарантира, че в новия Fifa Manager 09 българското първенство ще бъде адекватно отразено, но и това не е 100% сигурно. Ще почакаме и ще видим. За сега обаче е видно, че в новата FIFA 09 няма нито един български отбор с изключение на националния. Това е статутът, до който ни докараха родните „грандове" ЦСКА и Левски – Швейцария, Чехия и Турция например вече имат ежегодно представители във фифата, докато ние чакаме на опашката. За това, разбира се, приносът е както на качествения ни футбол, така и на качествения ни пазар за игри.
Ето и пълния списък с първенства във FIFA09:

Australia A-League
Austrian Bundesliga
Belgium Pro League
Liga do Brasil
Ceska Liga
SAS Ligaen
Barclays Premier League
Wales Football League Championship
Football League One
Football League Two
France Ligue 1
France Ligue 2
Germany Bundesliga
Germany 2. Bundesliga
FAI Eircom League
Italy Serie A1
Italy Serie B2
South Korea K-League
Mexico Primera Division Mex
Netherlands Eredivisie
Norway Tippeligaen
Polska Liga
Liga Portuguesa
Scotland SPL
Spain Liga BBVA
Segunda Division
Sweden Allsvenskan
Switzerland Axpo Super League
Turkcell Super Lig
Major League Soccer



ДРАКОНЪТ
НА НЕГОВО ВЕЛИЧЕСТВО
ТЕМЕРЕР - КНИГА 1
История и фантазия се сливат в неделимо цяло във вълнуващата поредица за Темерер.
ИнфоДАР
ПОТЪРСЕТЕ В ДОБРИТЕ КНИЖАРНИЦИ ИЛИ ПОРЪЧАЙТЕ ОНЛАЙН
с 20% ОТСТЪПКА
www.infodar.com

да се мине целият терен с един човек, дори и след множество опити на противниците да му застанат на пътя, да го блъскат, фаулират и т. н.
Ще забележите също, че фаловете тази година са по-истински от всякога. Играчите се търкалят, падат много театрално (както и в истинския футбол) и се контузват повече, отколкото в предишни версии. Преработената система за сблъсъци води и до друг феномен от реалната футболна игра, отсъстващ от старите версии.
Резултатът е, че вече има много повече мелета, които се случват заради скупчване на повечко играчи на едно място. В такива епизоди всеки се блъска в околните, а топката подскача непредсказуемо наоколо - точно като на живо.
Физиката на кожената кълбо също е претърпяла много промени, като то тупка доста посериозно по зеления килим, и играчите доста по-трудно я овладяват и спират, особено при влошени климатични условия или дълги и силни пасове.

Наш'та система 4-4-2

Преди няколко месеца от EA бяха обещали адски усложнен и комплексен стратегически компонент във FIFA 09. За съжаление той май е на лице само в конзолните версии на играта, а колкото до PC версията - там всичко е същото като през 2008-ма.

Отново имате четири тактики за защита и още толкова за нападение - няма никакъв помен от индивидуални напътствия на играчите или какъвто и да е било по-комплексен стратегически елемент. Единствената по-осезаема промяна е реакцията на противниковия отбор при различни резултати. Ако води с 1:2 например, в последните минути вашият опонент ще се опитва да задържи топката и целият отбор ще се изтегли в защита, докато при 2:1 например, противникът ви ще се опитва да атакува остро, да пресира и т.н.

Новата графика

Ако предишните версии на FIFA за PC изглеждаха много по-грозни от конзолните, то поне тазгодишната е съвсем малко по-грозна. Това се дължи на факта, че авторите са добавили възможност за игра с Pixel Shaders 1 или 2. Вие сами можете да избирате дали да пуснете 1, 2 или да махнете Pixel Shader-ите, както и сами можете да пуснете или спрете триизмерната трева и да настройвате нивото на детайлите.
Когато всичко е на тах, фифата изглежда почти като конзолната версия и създава усещане за реален футбол. Лицата на играчите са едва ли не 1:1 с оригиналните, но движенията им са много истински, а и както вече споменах, при сблъсъци с противници резултатът е идентичен с този от реалния футбол.

Спорове при фал

Long live FIFA!

FIFA 09 е по-красива, по-качествена, по-комплексна и по-интересна от предишната си версия. Въпреки че отново има значителни различия между конзолната и PC версията, играта изглежда с класи над предшественика си и нивото на реализъм е по-високо. Искаше ми се да видя например онлайн Be-A-Pro режим 10 срещу 10, в който отборите да се играят изцяло от истински играчи, но за съжаление само конзолните геймъри получиха подобна екстра тази година. Искаше ми се да видя и усложнената тактическа система, но уви - не винаги EA правят това, което желаем. Засега съм уверен, че FIFA 10 (любопитно ми е как ли точно ще се казва) ще се появи за PC, т.е. ще имаме още възможности да се радваме, критикуваме и най-вече прекарваме безсънни нощи с поредната PC футболна симулация. До тогава не ни остава нищо друго, освен да тренираме на чисто новата FIFA 09, която вдига летвата достатъчно високо, за да предложи интересни преживявания на футболните фенове за още една година.

Контрол с мишка

Специално за PC феновете, в новата FIFA 09 авторите са включили контрол с мишка! По всяко време можете да посочите с курсора ваш съотборник и след като натиснете левия бутон за пас, топката ще отиде именно при него. Ако пък натиснете и задържите десния бутон, играчът ще шутира топката по посока на вратата. Общо взето от EA са се опитали да заменят класическите бутони ASDQWEZC с миши контрол, което от една страна е реверанс към PC играчите, но има и своите слаби страни. Ако решите да се пробвате с новите контроли, вече ще трябва да командвате движенията на играчите не с дясната, а с лявата ръка и респективно пасовете, шутовете и защитата с дясната вместо с лявата. Това бе достатъчно объркващо за мен и след серия неуспешни опити отново се върнах към геймпада. Все пак възможността за игра с мишка е на лице и всеки, който иска да бъде по-прецизен, дори и с цената на загуба на контрол и концентрация за известно време, може да се възползва от новата екстра.

Adidas Live Season - KAPE

Всички притежатели на оригинално копие на играта тази година имат сериозен повод за радост. Във FIFA 09 авторите са включили така наречения Adidas Live Season. Ако участвате в него, статистиките на вашия отбор и играчи ще се променят в реално време, съобразено с представянето на играчите в реалния живот. Така например, ако Роналдиньо се контузи, той няма да бъде на разположение и във вашия виртуален отбор. Това добавя много сериозна тръпка към играта, като едва ли не може да се каже, че геймърите усещат много по-близо вкуса от футболната игра, изправяйки се онлайн срещу други отбори или хора.

MICRO FOCUS

Micro Focus is Looking for You!

A Great Place to Work

We at Micro Focus regard this as a great place to work, but that has also been recognized by outside organizations. A global company, headquartered in the UK, Micro Focus was recognized by Best Companies as "One to Watch".

Current Openings - Bulgaria

The following job openings are for full-time positions (unless otherwise stated) at Micro Focus.

- Sofia - Product Support Manager
- Sofia - Software Developer /Test Engineer
- Sofia - Software Developer /Release Engineer
- Sofia - Senior Software Developer

To learn more about a specific position:

http://www.microfocus.com/AboutMicroFocus/Careers/

Жанр: **Футболен симулатор**
Издател: **Konami**
www.pesunites.com
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Да**

Иво Цеков

Противоречив, както винаги

Pro Evolution Soccer 2009

Историята познава много велики съперничества – спомнете си само за противоборството между Атина и Спарта, между Мохамед Али и Джо Форман, за FIFA Soccer и Pro Evolution Soccer. Макар и не чак толкова известно на широката публика, последното е не по-малко ожесточено и упорито от останалите. Когато първата игра от поредицата FIFA дебютира преди повече от десетилетие, феновете на най-обичания по света спорт за дълго време напред получиха един непрекъснато еволюиращ продукт, който им позволи да се насладят на футбола пред компютърния екран. За известно време серията FIFA нямаше достоен конкурент, но това започна постепенно да се променя след 2001 г., когато от KONAMI пуснаха първия Pro Evolution Soccer. Оттогава двете игри непрекъснато си съперничат и въпреки от временните спадове в качеството отдавна са се превърнали в еталон за футболна симулация.

Празненство след поредния точен удар

Крачка напред, две назад

За разлика от повечето жанрове, където разработчиците непрекъснато се стремят да представят нововъведения, футболните симулатори са доста консервативна територия. Компаниите залагат на сигурното и всяка следваща версия се отличава предимно с козметични поправки като актуални трансфери, едно-две допълнителни първенства и подобрена графика. Това неминуемо оказа негативно влияние върху предлаганите игри, които в последните няколко години заприличаха по-скоро на ъпдейти, отколкото на нов продукт. Ето защо, като се имат предвид не особено убедителните FIFA 08 и PES 2008, всички очакваха новите издания най-накрая да напомнят за качеството, което ги превърна в така любими на милиони фенове по света.

Pro Evolution Soccer 2009 бе широко рекламирана от KONAMI като революционна стъпка напред за серията. Причината – преди няколко месеца японската компания обяви, че новото издание на PES ще включва увеличен брой на лицензираните отбори и нещо повече, най-комерсиалния футболен турнир на света – Шампионската лига. Феновете на играта и футбола въобще затаиха дъх от вълнение, защото този анонс изглеждаше като небесен отговор на техните молитви, отправяни години наред. Нима може би най-големият проблем с PES не бе именно липсата на достатъчно реални клубове и играчи?! А добавянето на Шампионската лига бе просто черешката на тортата, защото KONAMI обявиха, че са си осигурили не по-малко от четиригодишен договор с УЕФА.

Когато играта най-накрая излезе, стана ясно, че без да са излъгали, японците просто са създали погрешни очаквания у феновете. На първо място се оказа, че правата върху Шампионската лига – най-очакваното нововъведение – се отнасят само до турнира, но не и автоматично до всички участващи в него отбори. Казано на по-прост език, от английските отбори например, само Ливърпул и Манчестър Юнайтед присъстват в Лигата с истинските си играчи. Двете нови и лицензирани първенства пък се оказаха първите

Националните отбори в PES 2009

Освен на клубно ниво футболните фенове ще могат да премерят сили и с редица национални отбори. Тук от KONAMI са се представили малко по-добре, като са осигурили лиценз за настоящите световни (Италия) и европейски (Испания) шампиони.

Наред с тях може да изберете и сили като Англия, Холандия, Франция и Португалия, всички от които представени с актуалните си състави.

България не е включена в този списък, но като се има предвид представянето на нашите момчета напоследък, това може би не е чак такъв недостатък.

Ман Юнайтед разполагат с Роналдо, но не с Бербатов

В основата си PES09 остава бърза и динамична игра

дивизии на Холандия и Франция, което не е особено впечатляващо. За сметка на това реалните отбори от силни първенства като Висшата лига и Примера дивисион се броят на пръстите на едната ръка. А за мое голямо съжаление, любимата ми Бундеслига изобщо не е представена. Подобно на своите предшественици, PES 2009 също разполага с едитор и всеки, който има нездраво количество време и ентусиазъм, може спокойно да промени отборите, така че да съответстват на действителността. Това обаче е по-скоро ненужно, отколкото удобно и определено развали удоволствието.

Всичко се решава на терена

От край време силата на PES е била не в автентичността на отборите, а в реалистичния геймплей. Новото издание не прави изключение и играта е на познатото ниво. Наред с това PES 2009 включва и известни подобрения по физиката на топката и играта като цяло. Нейното движение при пас и траекторията при изстрел са изключително реалистични и определено създават усещане, близо до реален футболен мач. Въпреки това все още съществуват леки неточности, но играта изглежда много по-балансирана и приятна.

Футболистите пък са с повишена индивидуалност, която пряко влияе на поведението им на терена. Тези, които имат специални умения, могат да правят съответните трикове - при положение че се справите с контролите, разбира се. Това спомага за една от запазените марки на серията - бързите атаки, които може да осъществите само с няколко паса в коридор. Изобщо цялостният геймплей възнаграждава бързата игра и като цяло спомага за повишаване броя на вкараните голове.

При директни единоборства физиката на играчите също е от значение – по-мощните физически печелят и отнемат топката далеч по-лесно, дори и без да извършват фал. Говорейки за фалове, прави впечатление и поведението на съдиите, при които AI-то на моменти е по-добро от това, което сме свикнали да наблюдаваме поне по българските стадиони. Те не показват картони автоматично при всяко нарушение, а реагират според ситуацията. За сметка на това обаче още една от широко рекламираните иновации – т.нар. Teamvision, които трябва да помага на опонента да променя поведението си в зависимост вашата тактика – се оказа малко прехвалена. На моменти е очевидно, че играта на компютърния ви противник се определя по-скоро от предварително заложени модели, отколкото от по-сериозен интелект.

PES 2009 включва и т.нар. Be a legend mode, който е пряк отговор на Be a pro mode, познат ни от FIFA. В него имате възможност да изиграете собствена кариера, изкачвайки се от най-ниското стъпало до футболния пантеон. Започвате като резерва – нападател или полузащитник - в измислен отбор, но след като впечатлите дошлите да ви огледат скаути, ще ви бъде предложен договор с нов, по-силен отбор. Преди обаче да получите достатъчно игрово време, ще ви се наложи да потренирате доста пред суровия поглед на вашия треньор. За сметка на това, когато най-сетне получите право да излезете на терена, чувството за прогрес, реализъм и добре свършена работа е неописуемо. Оттам насетне всичко вече е във вашите ръце или по-скоро крака, а от представянето ви зависи дали ще се окажете достоен за най-висшата чест за всеки футболист – капитанската лента на националния отбор. Сред другите присъстващи характеристики е и добре познатата Master League, както и възможността да играете в мултиплейър режим със своите приятели.

Размисли и страсти

Практиката показва, че феновете на двата футболни гиганта са доста праволинейни. Почитателите на FIFA изобщо не искат да погледнат продукта на KONAMI, а тези на PES считат FIFA за прекалено евтина и повърхностна. Ето защо двете компании явно са решили да се придържат към установената формула, така че да не отблъснат верните си почитатели. В резултат Pro Evolution Soccer 2009 отново представлява своеобразен пример за нереализиран потенциал. Вечният проблем с лицензите – или по-скоро с липсата на такива – отново е тук, а широко рекламираната Шампионска лига е нищо повече от един евтин заместител. Чисто технически играта, подобно на своите предшественици от серията, е добре изпипана и ще ви допадне. Известна критика може да бъде отправена към анимациите, които на моменти не са достатъчно гладки, както и към звука, където игровият коментар и повтарящата се мелодия на Шампионската лига определено ще ви досадят. Така въпреки наличните нововъведения, трудно ще се отърсите от чувството за нещо, което вече сте правили и не ви е харесало чак толкова много.

- Познатият автентичен геймплей отново е на лице
- Увеличен е броят на лицензираните отбори
- Мощен едитор

графика
звук
геймплей

5.0

- Шампионската лига е бледо подобие на оригинала
- Леко безлична, липсват достатъчно лицензирани клубове

METRO
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15
тел.: 02/8689551, 8688162
www.topdigital.bg

DIVA FX 55
•Вградена памет 1GB, 2GB, 4GB • 1.8" TFT дисплей
•Формати MP3,WMA, AMV, WAV, JPG, TXT
•Еквалайзери поп, рок, джаз, класика, нормално
•FM Радио
• Връзка с компютър USB 2.0
• Размери: 70x35x10 мм
•Тегло – 45 г
1GB от 40 лв. 2GB от 49 лв. 4GB 84 лв.

GAME PLAYER
•Ергономичен дизайн, удобни бутони за игра • Слот за SD карта
•2.8"TFT дисплей • Над 1000 игри
•Вградени високоговорители • 3.7 V Li-Ion, • USB 2.0 • Поддържани формати: MP3,WMA, WAV, ASF, JPEG, TXT
•FM радио
2GB от 145 лв. + подарък
Всички цени са с включен ДДС

ANALOG TV7"
120 лв.
• 7" TFT дисплей • Резолюция: 1440 x 234
• NTSC/PAL/SECAM системи
• Телескопична антена
• Вградени 2 високоговорителя
• Захранване 220V/12V
• Аксесоари - дистанционно, зарядно, вътрешна антена, поставка за кола

Жанр: **Екшън-ролева игра**
Издател: **Ascaron**
www.sacred2.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC, X360, PS3**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **ozone.bg**

Владимир Тодоров

Ти определяш съдбата на Анкария

Sacred 2: Fallen Angel

„Денят на Страшния съд наближава! Анкария е на прага на война... Война, която ще определи бъдещето на това царство. Само истински герой ще може да я спре и да върне реда на земята... Или целенасочено да я удави в хаос."

Без значение дали сте играли на първия Sacred или не - ако пропуснете неговата втора част, жестоко ще съжалявате. Защо ли? Представете си огромния свят, който можехте да изследвате свободно в The Elder Scrolls IV: Oblivion. Сега го примесете със зарибяващия хек-енд-слеш геймплей, присъщ за заглавия като Diablo II и Titan Quest. И вярвате или не - крайният резултат е Sacred 2: Fallen Angel. След като намерите приблизително 20 гигабайта свободно място на своя хард и преодолеете ужасно дългата инсталация, най-накрая ще успеете да влезете в

Анкария, хиляди години преди събитията в първия Sacred

Кратката версия на историята е, че имало едно време едни върховни елфи, които се полакомили по източника на всяка магия – т. нар. Т Енергия (няма толкова тъпо име). Другите раси също искали парче от пая и нападнали дългоухите. Резултатът бил пагубен, Т Енергията излязла извън контрол и всички започнали да сочат върховните елфи с пръст. Съществата и животните мутирали до неузнаваемост, цели региони станали необитаеми, а много от градовете и селата били напълно унищожени. За капак на всичко Анкария била на ръба на нова война, в пъти по-унищожителна от предишната... За по-дългата версия на историята ще трябва да изиграете Sacred 2. Но преди това трябва да решите един основен въпрос.

Дали искате да спасите света или го обречете?

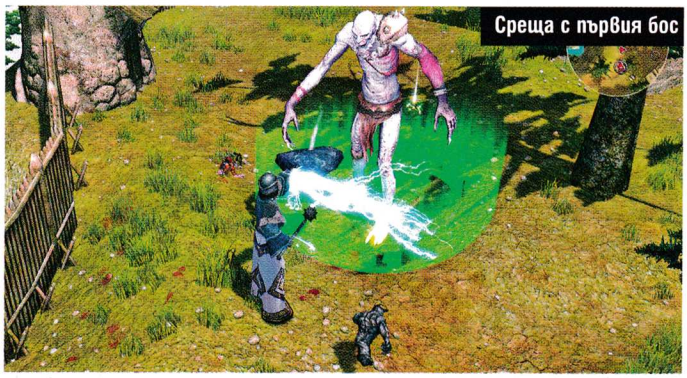
За разлика от повечето игри, този избор се прави още в самото начало. Той предопределя и кампанията, която ще изиграете със своя герой. Трябва да имате предвид обаче, че ако Seraphim, олицетворението на доброто, може да поеме единствено по пътя на светлината, то с Inquisitor ще играете само като лоши. Останалите четири класа - Shadow Warrior, High Elf, Dryad и Temple Guardian, могат да бъдат каквито си пожелаят.
Трябва да си призная, че ми липсва опцията за избор на пол на героя. Макар и да съм сигурен, че ASCARON са си имали своите причини, щеше да е супер, ако разполагахме с малко повече свобода в този конкретен аспект. Но нейсе... Така или иначе

шестте класове

са изключително добре изградени и различни един от друг. Ако воинът сянка е типичното меле, подходящо за всички новобранци, то дългоухата елфкиня е идеалната магьосница, владееща силата на елементите. По-добър ловец от дриадата пък няма да срещнете. Що се отнася до дългокраката серафимка и навъсения инквизитор, те са пълни противоположности един на друг.
Поне по въпроса с вида на магиите, които използват, и начина, по който предпочитат да елиминират противниците си. Най-общо

Играта изглежда внушително... на места

Светлината в края на тунела?


Среща с първия бос

Да си призная, подземията са скучни

тези два героя представляват смесица от боен и кастърски клас. Пазителят на храма обаче е съвършено друга бира. Когато го видях за първи път, ми стана лошо.
Приликите с египетската митология тук са очевидни, но в съзнанието ми механизирано същество тип киборг с глава на вълк някакси не ми се вписва в цялостната обстановка. Като геймплей обаче той определено обира всички точки, най-малкото защото е идеалният поддържащ клас в мултиплейър. Дълго време ASCARON обещаваха, че

кустомизациятта на героите и техните умения

в Sacred 2 ще бъде невиждана. И дълго време аз изпитвах силни съмнения по въпроса. Видиш ли – оказаха се безпочвени. На първо място трябва да изберете специално божество, на което да се кланят. То ще предопределя и суперсилната магия, която ще използвате през определен период от време. Например чрез бога на светлината от тялото ви ще излиза мощна ударна вълна, която ще зашеметява противниците около вас, докато този на войната ще ги кара да се налагат един друг.
На второ място всеки герой може да изучи до 10 на брой умения и специализации от кошница с близо 30 различни и да ги подобрява до каквато степен пожелае, наред със стандартните характеристики от типа на сила, издръжливост, ловкост и т.н. Но най-интересното в случая е, че имате възможност да модифицирате което и да е от бойните изкуства на героите така, както пожелаете. Да речем мощната светкавица на инквизитора може да бъде видоизменена така, че да се увеличи нейният обхват на действие и същевременно шанса да нанесе критичен удар. Но пък друг играч вероятно ще предпочете тя да забавя противниците за кратко и да има вампирски ефект. Възможностите са много. По този начин, благодарение на микса от атрибути, умения, комбота и модификации, можете да бъдете сигурни, че нито един от героите в Анкария няма да бъде еднакъв.
Иначе

светът е ОГРОМЕН

Точка по въпроса. Изометричната перспектива, с която бяхме свикнали досега, е история. На нейно място се е настанила удобно една изцяло триизмерна, изключително детайлна (особено с елитния пакет текстури) и все така шарена графика. За да ви улеснят в пътуването из Анкария, авторите са доразвили идеята си за маунтовете от предната част и този път ще откриете десетки видове кончета, повечето от които имат специални умения. Като Leap, с помощта на което преодоляват средни по вид препятствия. Ако това не ви е достатъчно, всеки един от героите разполага с уникален маунт.
Например серафимката язди тигър, инквизиторът - гнусен паяк, а дриадата – зеленикав гущер. Що се отнася до куестовете, те са твърде стандартни, но техният брой е също така огромен. Навсякъде ви очаква човек, нуждаещ се от вашата помощ – в града, край пътя, дълбоко в гората, в едно от десетките подземия... Няма значение. От вас зависи дали ще решите да му помогнете и да се отклоните от основната сюжетна линия. Може би

най-същественият недостатък

на Sacred 2 е, че нивата на съществата постоянно се нагаждат в зависимост от вашето (подобно на Oblivion). Така няма опасност да се натъкнете на група от мобове, която да представлява кой знае какво предизвикателство. Особено на нормалната трудност, което първоначално прави играта твърде лесна и до голяма степен обезсмисля левелинга на героя. Дано ASCARON направят нещо по въпроса, защото на този етап това е поразително глупав минус. Може би фактът, че играта излиза и за конзоли съвсем скоро, ги е накарал да понижат степента на трудност и да я направят по-общодостъпна за конзолния кежуъл геймър, не знам. Но така или иначе за мен специално това е кофти идея.
Накратко казано: Sacred 2 е изключителен убиец на време. Дали ще се занимавате с всеки един страничен куест, ще четете десетките забавни надгробни писания (Loading errors, please wait, Reverting to Sacred 1, Use the mouse, Luke!, Insert coin to continue.), ще гриндите босове до припадък, за да намерите и последната част от своя сет или просто ще пътувате и до най-отдалечените кътчета на Анкария... Няма значение – ще прекарате десетки часове пред монитора. Поне до излизането на Diablo III.

Blind Guardian „This world is Sacred...”

С малко повече късмет може да се натъкнете на виртуалния вариант на фронтмена на пауърметъл бандата Blind Guardian! Той ще ви даде куест да намерите липсващите им инструменти, след което ще се отключи видео на концерт на групата в Анкария, където на фона на куфеещи скелети, вълколаци и зомбита те ще изпеят една чисто нова песен. Накрая Blind Guardian ще ви подарят инструментите – две китари, микрофон и барабан – които може да продадете на търговците за завидна сума.

WORLD OF WARCRAFT

WRATH of the LICH KING

Изиграй скуката!

OZONE

ПРОДЪЛЖЕНИЕТО НА НАЙ-УСПЕШНАТА ОНЛАЙН ИГРА В ИСТОРИЯТА НАЙ-НАКРАЯ ИМА ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ.

Присъединете се към **милионите** и изследвайте северния континент Нортренд, за да намерите нови предмети, нови **приятели** и нови приключения в света на Warcraft!

Поръчвайки играта от ozone.bg получавате:
- Запазване на вашето копие без необходимостта да го платите преди да сте го получили;
- Напълно безплатна доставка за цялата страна;
- Подсигурявате вашето място на най-голямото пусково парти, което България е виждала до този момент!
- Участие в томбола с награди за над 2000 лв!*

Спечелете:
Геймър пакет Razer Lachesis, Razer Tarantula и Razer Barracuda 5.1 - награда на стойност над 580лв!

3 Razer Krait мишки
2 Razer Mantis - Control подложки
2 Razer Mantis - Speed подложки
20 World of Warcraft предплатени карти
7 Оригинални DC Unlimited World of Warcraft фигурки
50 Ваучера за 1 месец интернет от Мегалан*

За повече информация за наградите, моля посетете ozone.bg/wow

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG

Безплатна доставка за цялата страна!

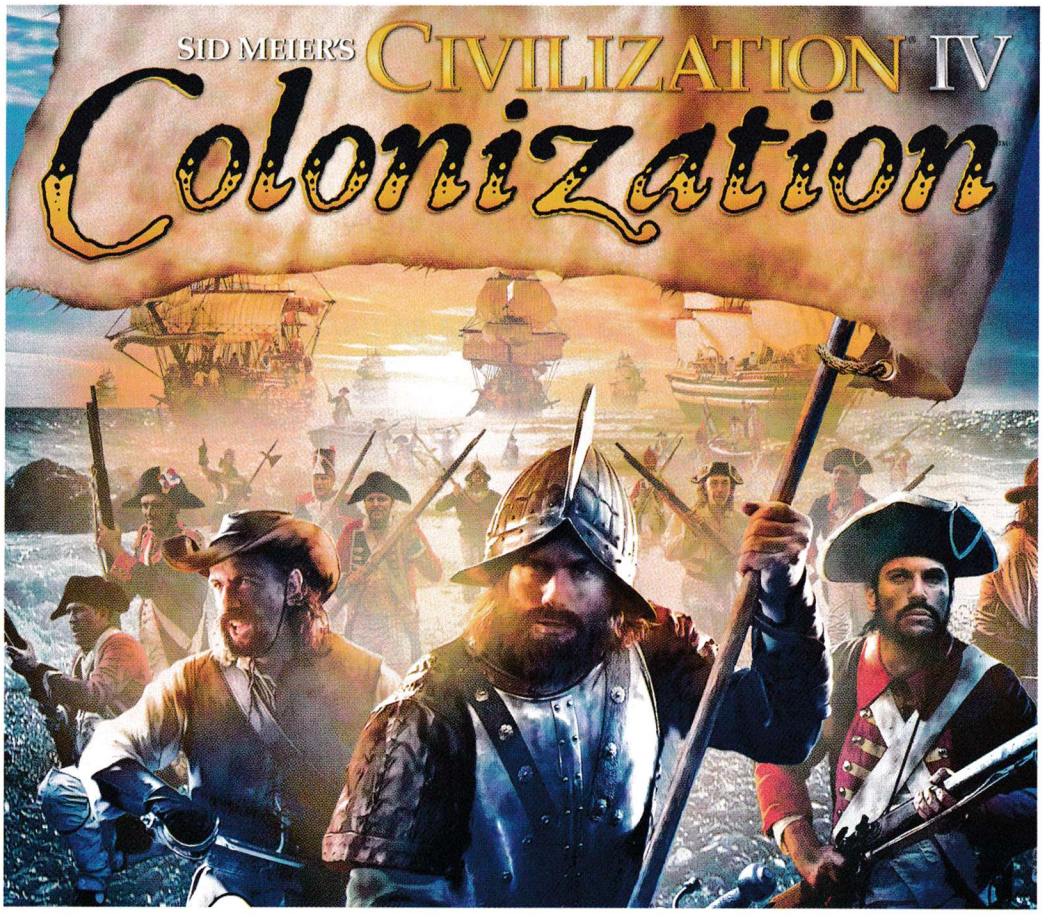
Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**Firaxis games**
	http://www.2kgames.com
Изисквания:	**P 1.2 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**
Продава се в:	**pulsar.bg, ozone.bg**

Орлин Широв

Колонията отвъд океана, отново е в играта

Sid Meier's Civilization 4: Colonization

Почти сигурен съм, че много малко от вас си спомнят Colonization. Склонен съм да мисля така, чисто и просто защото оригиналата игра на Сид Майер се появи на бял свят през 1994 година, когато мнозина от вас тепърва са правели първите си крачки. Искрено се надявам, че въпреки това част от зарибените по Civilization са се докопали по един или друг начин до грозноватата досовска игрица от края на миналия век и въпреки неактуалността си във визално отношение, тя е получила малко внимание. Истината за Colonization е, че тя използва концепцията на оригиналния Civilization, като се фокусира върху един малък етап от човешката история - завладяването на Новия свят. В много отношения тя ще ви заприлича на Civilization, но геймплеят и усещането всъщност са съвсем различни. Това е валидно както за играта от 1994, така и за римейка, който Firaxis Games и чичо Сид Мейър пуснаха този месец.



Първата разлика между Colonization и новата версия е заглавието. Авторите са решили да я кръстят Civilization 4: Colonization, като така, все пак, еднозначно правят връзка между двете игри. Colonization използва изцяло енджина на Civilization 4, но не е експанжън и все пак може да я пускате самостоятелно. Авторите са успели да оптимизират оригиналния енджин до 700 мегабайта, като дори са изгладили много слабости в графично отношение спрямо цивилизацията и нейните допълнения.

Земя на хоризонта!

Всичко започва с избора на нация, под чийто флаг да плавате. Испанците, холандците, французите и англичаните играят основна роля в колонизацията на Новия свят и затова изборът е сведен само до тези четири нации. Всяка от тях има на разположение различен водач, който дава различни стартови преимущества. Французите например се разбират добре с местните племена, докато холандците са добри в търговията с други нации. След като направите екзистенциалния избор на чия страна да застанете, спонтанно се оказвате в открито море, насред Атлантическия океан, разполагащи с едно корабче и двама колониста. Оттам насетне остава да намерите място и да започнете дългия и нелесен път към колонизиране на Америка и не по-малко важното откъсване от властта на короната. Това автоматично означава, че в Colonization не просто трябва да колонизирате, а трябва и да се еманципирате. Това, разбира се, има своята цена и в случая тях хич не е малка - ще трябва да се изправите срещу цялата мощ на краля - бил той френския, испанския, холандския или английския.

Чичо Томовата колиба

Какво прави човек, когато попадне на непозната земя? Първото и най-важното нещо е да си направи лагер - в случая с Colonization трябва да си основете град. За да направите информиран избор, т.е. не да построите селище на първото срещнато място, а да подберете изгодна позиция, е нужно да поогледа местността. Естествено, в началото имате нужда от град с достъп до океан, защото основната ви дейност ще е търговия с помощта на корабите ви. Ресурсите в Colonization не са много, но пък формират добра и стройна система от първични и вторични продукти, като например добив на руда и превръщането ѝ в ин-

Бомбардировки над Сан Салвадор

Колонията и зоната на влияние

струменти. Някои суровини дават достъп и до третичен продукт, като рудата, която, след като бъде преработена в инструменти, може да бъде превръщана в оръжие с помощта на работилница. Оръжията пък са ви нужни, за да екипирате войници.
Лошата новина е, че цялата икономическа система в Civilization 4: Colonization е непроменен вариант на тази от оригиналната игра. Искаше ми се да видя нови ресурси, нова система и повишено ниво на комплексност на този компонент, но, уви, авторите са решили да се придържат към оригинала. Единствената новост в икономически аспект е възможността да автоматизирате транспорта на стоки. Просто задайте какво да изнася и внася даден град и търговските дилижанси сами ще започнат да разнасят стоки.

Винету и Синовете на великата мечка

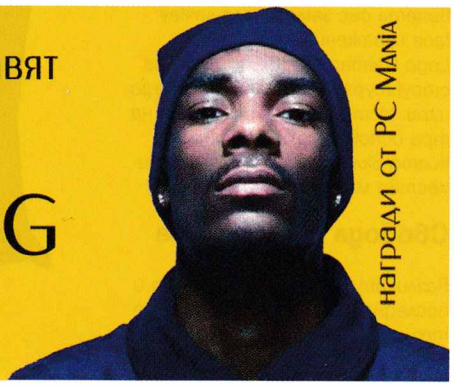
Ако някой си е мислил, че можем да минем без индианци в игра за колонизирането на Америка, явно не е чел Карл Май и подобни култови автори. В Colonization има много племена, туземци и възможни интеракции с тях. Основно трябва да внимавате за търговията с коренното население и привличането им в различни военни конфликти срещу другите нации. Ако се изправите срещу индианците неподготвени, почти винаги сте обречени, защото те са многобройни и безмилостни. Поради тази причина най-добре е да изпращате мисионери в селищата им, които бавно-бавно да превръщат местните жители във ваши. Така в един момент, дори селището може да се присъедини към владенията ви.

Индианците в повечето случаи са доброжелателни

Важно е да се отбележи, че в римейка си Colonization използва "полето на влияние" от Civilization и то има подобен ефект както в първоизточника си - с него се определя докъде се простира владението на дадена нация.

Кралят и придворните

В Colonization към вас могат да се присъединяват известни личности, които да допринасят за развитието ви по един или друг начин. С тяхна помощ можете да получавате повече приходи от житните плантации, да се сприятелявате по-добре с местните и т.н. Както и да действате обаче, в един момент всички ваши градове трябва да поискат независимост (над 50% Liberty bells във всеки град). Тези Liberty Bells изразяват желанието на вашето население за независимост от краля, който налага все по-високи данъци и бавно спира да тъгува с вас. Разбира се, цената на независимостта е скъпа и тъкмо след като въведете свобода на словото, конституция, закон за забрана на робството и т.н., кралят ще излее цялата си военна мощ върху вас. В такъв момент трябва да сте подготвени да се изправите срещу постоянно приждащите колони от войници, които превземат градовете ви и убиват жителите им. Успеете ли да удържите обаче - Америка е ваша!
Като цяло Colonization е доста качествен римейк на класиката от 1994 година, с доста приятна графика и звук, изцяло аналогична на тази от Civilization 4. За съжаление системните й изисквания са по-високи от тези на Цивилизацията и тези от вас с по-слаби машини ще трябва да помислят за нещо ново. Въпреки липсата на нови идеи, дори и простият факт, че Colonization се преражда, е много радостен. Аз лично се надявам скоро да излезе експанжън.

club Double Vision и club Tornado Люлин представят
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC Mania

Жанр: **Екшън**
Издател: **Warner Bros.**
www.legobatmangame.com
Изисквания: **P 1 GHz, 256MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **DS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, X360**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **ozone.bg**

Георги Панайотов

Батаранг, батмобил, бат-пещера... а има ли и бат-тоалетна чиния?

Lego Batman

Why so serious? BAWW!

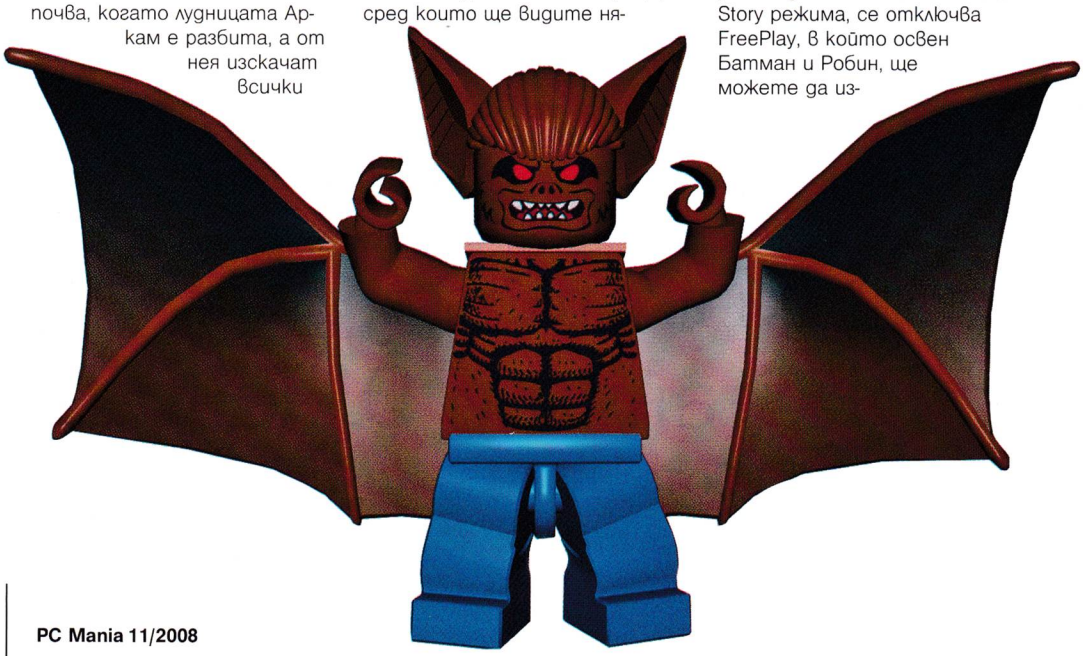
След като успешно разказаха в Lego формат три от най-класическите филмови трилогии (Star Wars 1-3/4-6 и Индиана Джоунс), Travelers Tales обърнаха вниманието си към един от най-популярните супергерои на комикс гиганта DC. Сега идва редът на Батман, Робин и цялата пасмина злодеи около тях, които се превъплъщават в пластмасови човечета със замръзнало smiley face изражение на лицата. Lego Batman следва познатата структура на предишните Lego игри. Историята е разделена на три основни секции, всяка от която включва определено количество мисии и Лего кубчета.

Свобода на мисълта

Разликата между Lego Batman и последните три Lego игри е, че този път историята за Тъмния рицар не е свързана с нито един от комиксите, филмите или анимациите по темата. По този начин сценаристите на TT са успели да се развихрят напълно, без да бъдат заковани към вече написан сюжет. Всичко започва, когато лудницата Аркам е разбита, а от нея изскачат всички лошковци, хванати от дългоухия герой в гумиран прилепов костюм. Тримата супер злодеи са Питанката, Пингвина и Жокера, а всеки един от тях води собствен антураж от помощници, сред които ще видите някои познати и не съвсем познати лица. Ако Жената-котка, Харви Дент и Фрийз не ти говорят нищо, то не очаквай Плашилото, Отровната Айви и Бейн да те зарадват с присъствието си. От друга страна обаче, комикс маниаците ще се израдват на точното пресъздаване (доколкото това е възможно в Lego среда) на любимите си персонажи. Историята отново е разказна с филмчета директно с енджина на играта, в които няма говор, само пантомима. Това води до трудното разшифроване на сюжета в някои моменти, защото разчитате само на мимиките на Lego човечетата.

Планьорка

Бат-пещерата е базата на Батман и Робин, служи за почивки между мисиите и закупуване на бонуси. Ще я достигнете, веднага след като изиграете първата мисия. После ще можете да избирате кога и какво да играете. В нея се намират и всичките колекции на Батман, които ще разкривате буквално блокче по блокче по време на игра. След като минете ниво в Story режима, се отключва FreePlay, в който освен Батман и Робин, ще можете да из-



Ганг-банг (букаке?)

берете и няколко подпомагащи герои. Всяко едно Lego човече, с което се сблъсквате като приятел или враг, може да бъде управлявано, вдигайки числото на играемите персонажи до над 40. Ще можете да боритe злото дори с личния иконом на Брус Уейн.

Добър... лош... мразя дилемите!

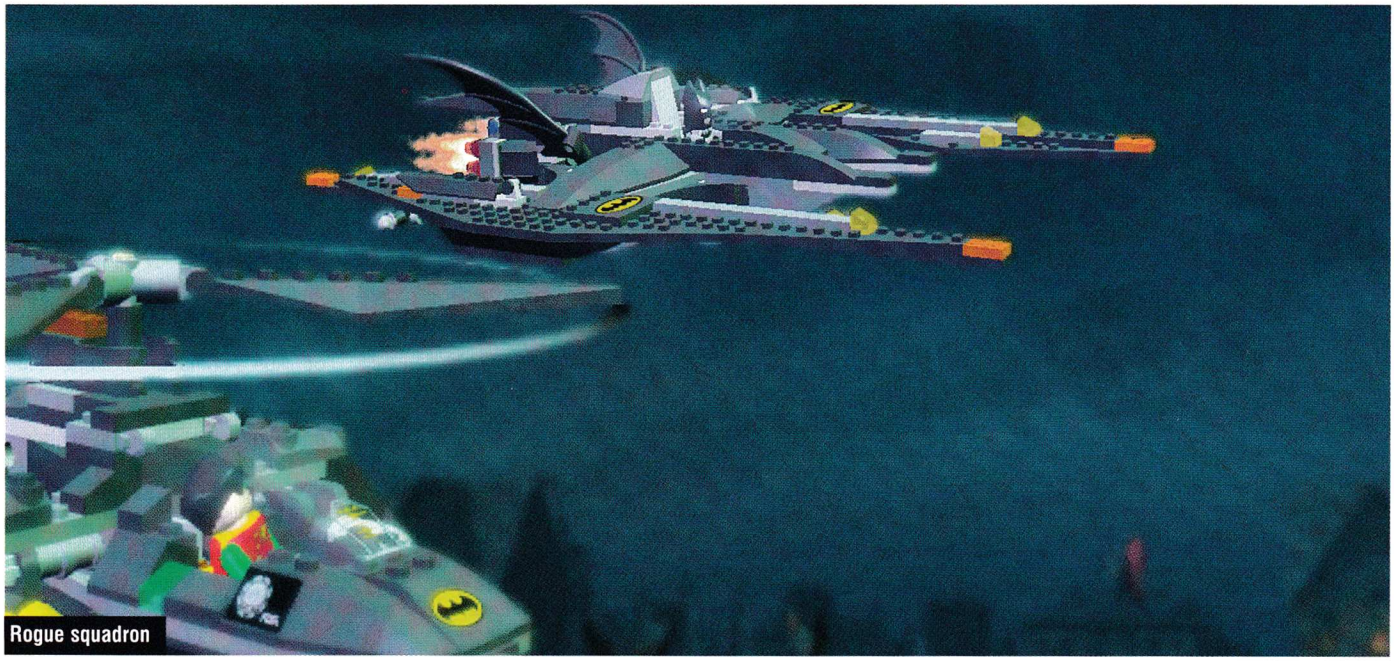
Lego Batman, както и предишните Lego игри, предлага страшно висок коефициент на преиграване, ако искате да съберете всички MiniKit парченца и да разкриете всички тайни. Само определени персонажи могат да достигат до дадени места или да се справят с някои от пъзелите, а тях можете да намерите само във FreePlay режима.

В момента, в който привършите всички мисии с Батман и Робин, се отваря един съвсем нов свят. Получавате достъп до лудницата Аркам - леговището на злодеите в играта и ще можете да преиграете всяка от мисиите през тяхната гледна точка. Но вместо само да сменят скина на главните герои, Traveler's Tale са добавили специфични цели, пъзели и изцяло нов сюжет за лошковците, което прави играта с тях доста интересна. Така общият брой на мисиите в Lego Batman нараства до 30, а за да ги изиграете всичките, само в Story режима ще ви отнеме около седмица при 2-3 часа гейминг на ден.

Тупаник

Lego Batman е тънкан до козирката с неспиращ екшън. Постоянно ще изследвате нови части от нивото, ще решавате пъзели или ще се борите срещу талази от лего човечета. Битките и уменията на двамата супергерои са претърпели най-голяма промяна в сравнение с предишните игри от серията. И двамата разполагат със серия от ръкопашни атаки, но вече могат да хващат опонентите и да ги хвърлят в желаната от тях посока. Персонажите, екипирани с пистолет, стрелят много по-добре и се прицелват автоматично, а ако опонентът им е на достатъчна близост, прибират пистолета и започват да раздават тупаници. Батман и Робин пък компенсират липсата на огнестрелно оръжие с батаранга. Задържайки бутона за удар, можете да маркирате целите, а докато го правите, сте имунизирани срещу куршуми.

Двамата герои могат да сменят костюмите си, приемайки различни роли в играта и разрешавайки пъзели. Батман например може да слага бомби с часовников механизъм (които пък рушат "металните" обекти подобно на оръжието на ловците на глави в Lego Star Wars) и да се задържа във въздуха с крилата си например. Робин пък може да управлява колички с дистанционно или да ходи по стени с магнитни обувки.

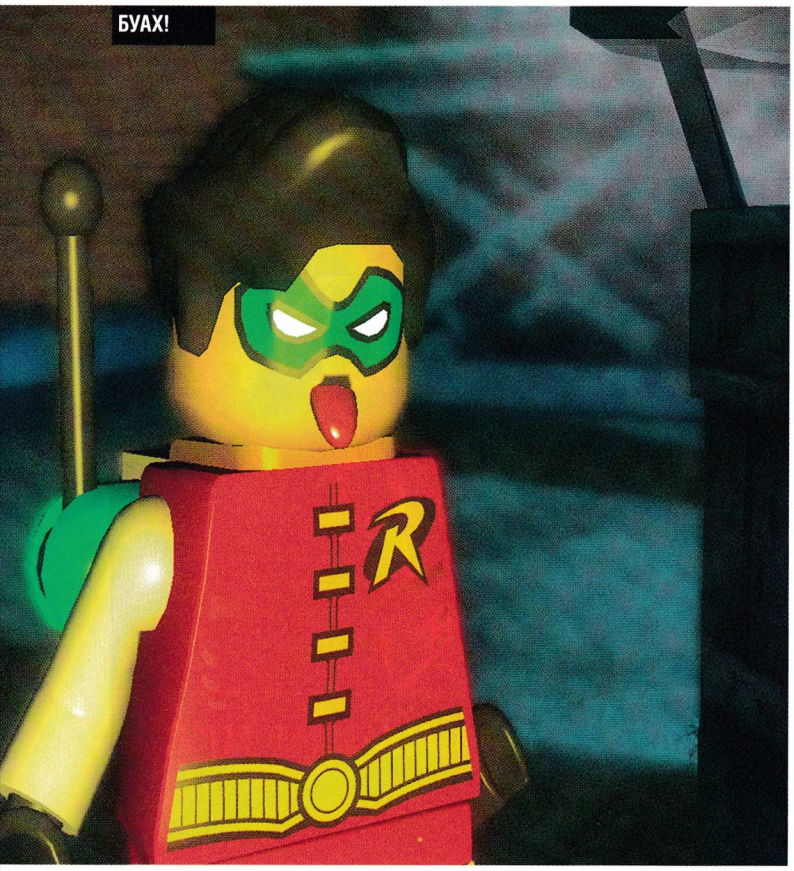

Rogue squadron

Злодеите не могат да сменят костюмите си, но всеки един от тях има уникални умения, различаващи го от останалите. ClayFace може да прави двоен скок и да повдига тежки обекти, а Питанката да контролира от разстояние мозъците на гардове и полицаи.

Show me the money!

Лайтмотивът на всяка една от мисиите естествено са кубчетата Лего. След като ги разбиете, те се превръщат в основния ви доход на лего монети, с които можете да закупувате нови персонажи и бонуси. Често от счупен обект ще остават парченца, с които да сглобите различни машини, нужни за преминаването на части от нивото (киселина, пропасти) или просто за фън (рейсинг Лего колички - ха-ха-ха). За да се напомпа алчността ви, във всяка мисия има определено количество монети, които трябва да съберете, за да достигнете до Super Hero или Super Villain статус.

Отделно има мисии, в които управлявате батмобила или батсамолета. В тях, както и при наземните задачи, ще разчитате силно на съотборника си, както за прикриващ огън (враговете мрат, само ако са ступани от вас) така и за разрешаването на пъзели. По всяко време към вас може да се присъедини и френд, поемайки контрол над втория герой в отбора, но трябва да сте на един и същи компютър - опцията за онлайн игра е отпаднала някъде по трасето.


БУАХ!

За всеки по нещо

Както и предишните Lego игри, и Lego Batman е таргетиран към по-младата аудитория... и в същото време е забавен дори за хардкор геймърите. Силата му е в множеството персонажи, постоянните бъзици (използваш Батман, за да посадиш градинка от гигантски Лего моркови!) и успешното пренасяне на една от най-култовите детски игри на мониторите ни. Да, играта има и проблеми - енджинът е неоптимизиран и сече дори да сте покрили оптималните му изисквания, платформингът куца на моменти, а камерата невинаги се позиционира под най-удобния ъгъл. Но въпреки това играта е силно забавна и най-важното - неизисква нито време, нито кой знае каква концентрация. В нея има за всеки по нещо - малчуганите ще се радват на тупаниците и да карат Лего колички, кораджиите пък ще се настървят да открият всеки сикрет и бонус.

3DZONE®

ТЕ ВЕЧЕ НАПРАВИХА ГЕЙМЪРСКИЯ ТЕСТ

А ТИ, ЗАЩО СЕ БАВИШ?

WWW.3DZONE.BG

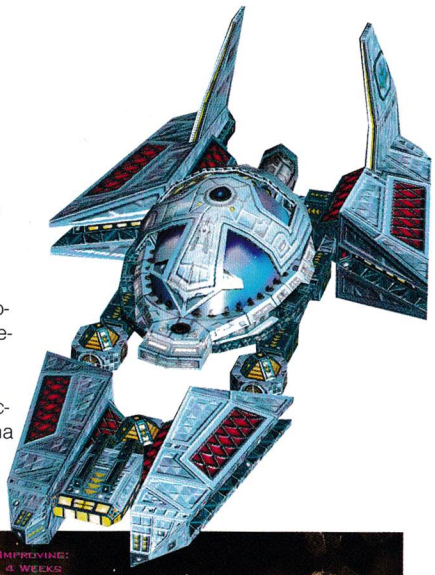
ТВОИТЕ ИГРИ. ТВОИТЕ ПРИЯТЕЛИ. ТИ.

Жанр: **Походова космическа стратегия**
Издател: **Kalypso Media**
http://www.galciv2.com
Изисквания: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

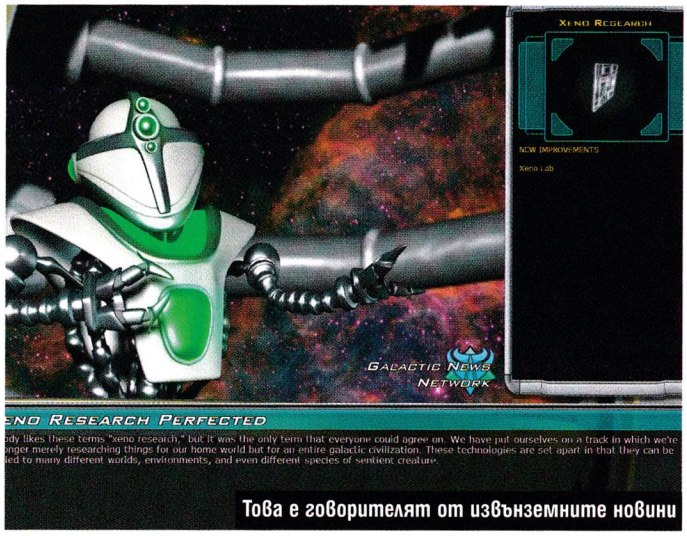
Дори СЕКС-игрите... така де, 4X игрите омръзват...

Galactic Civilizations II: Endless Universe



Космосът е голямо място. Знам, че сте наясно с този въпрос, но ми се искаше да го уточним. Като повечето наистина огромни неща, той е празен. Вземете за сравнение държавния резерв на България или главата на автора на настоящата статия, например. Освен че е огромен, космосът е също толкова безинтересен – хиляди светлинни години, пълни с нищо, а когато се появи нещо, то или е твърде горещо, за да го приближиш, или твърде студено, за да става за ядене. Тук се намесват игрите, за да ни извадят от обикновената скука на обкръжаващата ни реалност.

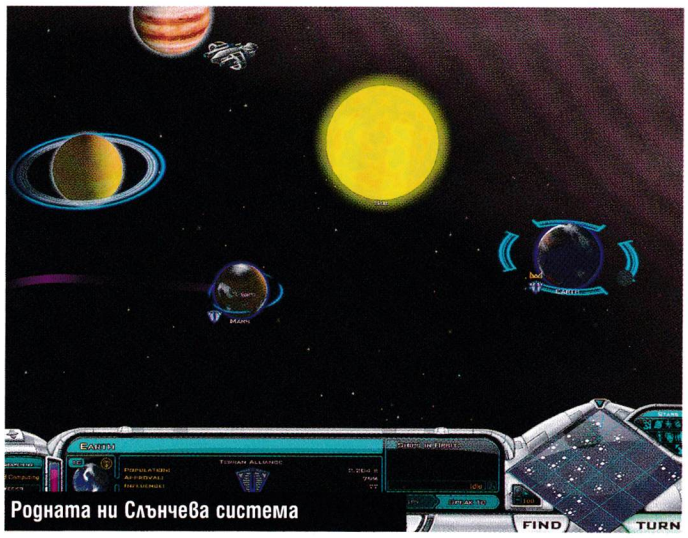
Galactic Civilizations II е игра, която кара космоса да оживее. В нея ще срещнете цели 12 извънземни цивилизации, с които ще трябва да си поделите галактиката. Endless Universe е самостоятелно допълнение към серията, което включва в себе си и предишните два експанжъна Dark Avatar и Twilight Of the Arnor, заедно с всички новости, прибавени в тях. Играта е от жанра, познат отвъд океана като 4X, или eXplore,



Това е говорителят от извънземните новини

Оттук се черпят ценни ресурси

Няма да е лесно да се водят разговори май....



Родната ни Слънчева система

eXpand, eXploit, eXterminate. На родна почва, дефиниран от известни литературоведи (добре де, от мен), той се превежда като СЕКС - изСледвай, увЕличи, еКсплоатирай, уСмърти. Това означава, че ваша милост ще трябва да се занимава с абсолютно всичко в междузвездната ви цивилизация. Имате почти пълен контрол върху всички аспекти на империята си – военен, изследователски, икономически и т. н. А понякога животът е много по-добър без подчинени – питайте нашия главен редактор.

Живот в космоса

Поставяте основите на империята си, като започвате само с една-единствена планета, с по един миньорски, разузнавателен и колонизиращ кораб, а технологиите ви са развити дотолкова, доколкото междузвездните ви консерви поне не се разпадат в открития космос. Целта е да се развиете до просперираща империя, населявана от щастливи жители и разполагаща със стабилна икономика и без финансова криза в банковата система. Как ще постигнете това, зависи само от вас. Можете да изберете пътя на войната и да завладявате всичко с твърда повърхност, което забележите. Можете обаче и да се опитате да го привлечете на своя страна с дипломация. Вярно, че с добра дума и армада бойни кораби можете да постигнете повече, отколкото само с добра дума, но понякога ще ви се налага да се въздържате от открита враждебност. Собствените ви планети ще се нуждаят от нови сгради, за да увеличат производителността си. На близките астероиди трябва бъдат пратени миньори, космическите аномалии трябва да бъдат изследвани, а поданиците ви трябва да бъдат радостни, че живеят в най-готината империя в галактиката. За съжаление, ако не са съгласни с последното, няма възможност да ги пратите на каторга в наказателна колония или да ги изстреляте през торпедните люкове.

Другите цивилизации също не са никак глупави и няма просто да стоят и да гледат, докато вие завладявате безценните (или безполезните) планети по границите си. Понякога ще е по-добре да подходите внимателно и да сключите договори със съседите си, за да можете да обменяте технологии и ресурси. Приятелски настроените AI играчи са и доста колегиални, като често ви изпращат ресурси и флоти в подкрепа на собствената ви армия, когато сте във война с някого.

Говорейки за война, тази игра едва ли ще допадне изключително много на феновете на гигантските баталии – уви, битките се водят повече или по-малко автоматично и техният изход зависи повече от решенията, които сте взели преди това. Което е жалко, защото един от основните плюсове на играта е възможността да преправяте външния вид на космическите си кораби. Изобщо, доста неща в тази игра може да се пипнат по някакъв начин – можете дори да създадете своя собствена раса, ако останалите цивилизации не ви допадат по някаква причина. Не знам колко хора ще се възползват от опциите за редактиране обаче, защото в играта вече има почти всичко, което ви трябва, и частта с правенето на кораби не е задължителна. Ако искате, можете да закачите още две оръдия към поредната си летяща каруца, но, първо, това не е Spore, така че не очаквайте много и - второ - в джиткатa най-вероятно вече е включен друг, по-добър кораб, който да използвате.

Вакуумът

Играта е доста неприятелски настроена към нови играчи. Ако директно се впуснете в екшъна, бързичко ще се убедите в това. Екранът ви е претъпкан с опции, постоянно се отварят разни екрани, пълни с подменюта, които от своя страна са пълни с още екрани с подменюта. Почти нищо не се обяснява in-game и за да разберете какво изобщо се случва, ще трябва да прегледате десетината видео-туториъли. От една страна те са доволно подробни, така че вероятно ще загреете сравнително бързо кое как се прави. Те обаче страдат от факта, че са именно "видео" туториъли – тоест без капка интерактивност и на вас ще ви се наложи да назубрите разните пинизи.

Като цяло Galactic Civilizations II: Endless Universe създаде у мен усещането за дежа вю. Всички тези теми и елементи са били използвани до откат в много други игри и не са се превърнали в тотални клишета само заради сравнително ниската популярност на жанра. Трудно е да се каже кой от кого е крал идеи, важен е крайният резултат, а той е – щом си играл една 4X походова космическа стратегия, значи си играл всичките. Имаме стандартните обикаляне на космос, колонизиране на планети, водене на преговори... Знам, че може да звучи малко глупаво, все едно да се оплаквам, че в историческите стратегии винаги има мечоносци, стрелци с лъкове и конница. Но другите стратегии някакси успяват да се измъкнат от този капан и често са напълно различни една от друга и като замисъл, и като реализация. Космическите 4X стратегии не са. Време е нещо в този и без това периферен жанр да се промени към по-добро. Иначе след време единствената космическа стратегия, която ще играем, ще бъде Spore 2.

Жанр: **Шутър**
Издател: **Ubisoft**
www.ubi.com
Изисквания: **P 2.2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Да**
Продава се в: **pulsar.bg, ozone.bg**

Георги Панайотов

Завръщане за трети път в холандските полета

Brothers in Arms: Hell's Highway

"Now the suns gone to hell
And the moons riding high
Let me bid you farewell
Every man has to die
But its written in the starlight
And every line on your palm
Were fools to make war
*On our brothers in arms"**

Когато някоя компания обяви, че иска да прави геймка по Втората световна война, всички геймжурналисти настръхваме. Синдромът WW2 игра, завладял и вече поотпускащ геймсцената, продължава да ни преследва и в сънищата. Сенки на еднотипни мисии и оръжия изникват в най-злокобните ни кошмари, в които за пореден път поемаме ролята на неназован Юе С ъф Ей солджър, рутещ нацисти с повод и без. Мимоходом споделям загрижеността си, че немците са силно онеправдани в гейминга и няма нито едно заглавие, предлагащо ти да наденеш униформата на SS и вместо да спасяваш заложници, да ловиш евреи и да ги ескортираш до Аушвиц, например. Не, не ми е смешно - историята се пише от победителите, а това е сериозно. Brothers in Arms (вече трилогия) пък винаги се е отличавал от повечето шутъри и бе нормално да получи това продължение. Но стомната, както всички знаем, има неприятният навик да си става гъста с гравитацията именно на третия опит. Дали и сега е така...

Драма, драма, драма!

Ако сте чели предварителния поглед на играта, то вече знаете, че действието на Brothers in Arms: Hell's Highway ще ви насади в седмиците след десанта на Нормандия. От перспективата на сержант Matthew "Matt" Baker ще поведете взвода си в проправяне на "магистрала" за съюзническите войни от бреговете на Нормандия, през холандските пасбища до стените на Берлин. Сержантът страда от силно чувство за вина всеки път, когато изгуби някой от солджърите си и има частични халюцинации (разговаря си с покойниците). Личното му оръжие е 9 милиметров Колт, с надпис "Brothers in Arms" и мълвата, че който го е носил, не е оцелял. Лайтмотивът за проклятието на пистолета всъщност е може би най-слабата част от сюжета на играта - просто увисва и си личи, че е сложен насила. Докато цялата драма със загубените сратници, която толкова ме притесняваше, че ще разводни мъжествеността на главният герой, се оказа много добре и плавно реализирана. Постоянно се правят препратки към първите две игри от поредицата, и макар те да изглеждат малко странни или неразбираеми за новаците, то истинските BiA фенове ще цвилят от кеф, добавяйки нови парчета към бекграунда на любимите си персонажи.

Хитлер може да почака

Gearbox обаче са оставили превзимането на Берлин за четвъртата част на поредицата. Ще трябва да се задоволите предимно с Холандия. Доста умело дизайнерите са миксирали ландшафтите, за да предадат динамика на геймплея, и в момента, в който усетите, че започва да ви писва от урбанистични боеве и каширане зад оградите, идва ред или за соло прочистване на някоя сграда, или за щурм на позиция, намираща се в средата на полето.

А са вижте къде спинкат раците, гадове!

Пехотните мини не са от вчера

Сгащен!

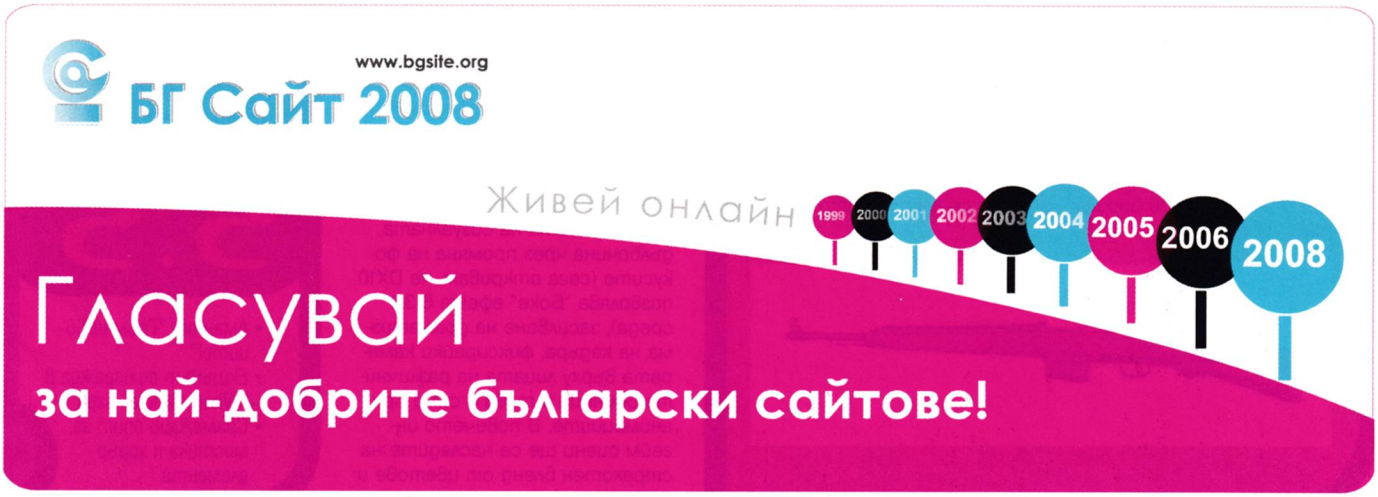
Burn mother fucker!

Ей, френд - дай ръка!

С изключение на няколкото мисии, в които ще сте сами на бойната сцена, ще можете да командвате и своя взвод. Дизайнерите на играта са персонализирали всеки един от войниците ви, които имат име и история, като втората ще ви бъде разказана в някоя от десетките супердълги кътсцени. В крайна сметка Brothers in Arms: Hell's Highway набляга толкова много на сюжета, че успява да размие границата между киното и игрите.

Нищо ново под слънцето

Brothers in Arms: Hell's Highway е вдъхновяващо добра игра. Но все пак е третата от поредицата, което не може да не доведе до няколко негативни последствия. За начало - концепцията на играта, колкото и блестяща да е, вече се изтърка. Всяко едно ниво, всяка една мисия и всяка една престрелка се свежда до следното: навигирай хората си до укритие, накарай ги да притискат врага с непрестанен огън, докато ти се промъкваш по фланговете с Томи автомата и раздадеш правосъдие. Махнат е индикаторът за издръжливост. В момента, в който започнат да те стрелят, екранът започне да почервенява - ако не натиснеш бутона за прикритие - умираш, дори да си клекнал зад кашон или камион, ако не натиснеш магическия [Q], си леш. Приватизирана е идеята от Assasins Creed и на определени места по картата има високи точки, от които можете да разкриете околността и да отключите кратка историческа справка за терена и какво наистина се е случило там. Но увлечени в пресъздаването на бойните полета 1 към 1 (а това са го направили наистина достоверно) дизайнерите са занемарили креативността си в измислянето на интересни мисии. На всички ни е втръснало да унищожаваме 88 милиметрови зенитки, а в третия Brothers in Arms ще правите само това. Е има ги и мисиите с танка, но при тях просто цифрата на 88-ците е по-голяма. Единствените две мисии, в които наистина се изкефих и ме държаха през цялото време на нокти, бяха защитаването на холандче от постоянно извиращите германски патрули. Втората е отбраната на ЖП-гара срещу нападение с пехота и танкове. Въпреки че драмата в тази мисия се заличава от удобно врътените ти базука и снайпер, беше адски забавно да гледам как немските каски и танкови куполи отхвърчат при точно попадение. Но - уви - през повечето време просто ще се надигате от прикритието си, ще обстрелвате някой от показващите се зад собственото си кашонче противници и сами ще се каширате, за да избегнете куршумите. Откъдето и да го погледнеш, в тези ситуации Brothers in Arms: Hell's Highway не е нищо повече от адски красив виртуален Whac-A-Mole. Тук е моментът да похваля интелекта на компютърните ви съотборници. Действат максимално адекватно в различните ситуации, въпреки че понякога спират да стрелят, дори да им е дадена тази заповед. В същото време германците са прекалено предвидливи и страшно плашливи. В момента, в който ви видят да се задавате към укритието им, вместо да ви напълнят кофата с олово, се впускат в панически бяг в една или друга посока. В повечето случаи е в посока обратна на вашата, но ако сте ги натикали в ъгъла, се втурват право към каската ви. Танковете също са упорито глупави. Когато ви забележат, вместо да спрат и да ви взривят, изпращайки ви към едно по-добро място, продължават да се въртят по предварително зададения им маршрут, очевидно нехаейки за сладура с базуката, жизнерадостно припкащ от към откритията им и слабо бронирания заден корпус. Като цяло, BiA:HH предлага много непостоянна крива що се отнася до нивото на трудност, изпъвайки нервите ви със засада точно преди поредния чекпойнт, водещ до преиграване на последните десетина минути. Когато превъртите веднъж играта, се включва нивото на трудност Автентично, при което целият HUD отсъства. Няма лошо, но в момента, в който сте зад прикритие, не можете да използвате визьора на пушкалото си поради странна дизайнерска приумица, и това прави прицелването не



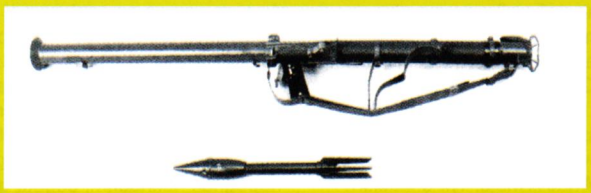
Арсеналът в играта

Colt M1911

"Прокълнатия" пистолет на сержант Бейкър всъщност е полуавтоматичен, никелиран M1911A1, произведен от Remington Rand за нуждите на американската армия през двете световни войни. Пълнителят на първите модели побира 7 патрона, а точността му е безупречен до 50 метра, след което започва да се влошава. В играта е добра добавка към пушката за бой на къси и средни дистанции, ако искате да пестите амуниции.

M9A1 - Bazooka

Базуката е портативен ракетомет, получил известност по време на Втората световна. Гениалността на това оръжие е в простотата на дизайна му - тръба с ръкохватка и обсег до 350 метра. Стряскайки се от ефективността на оръжието, както при открити, така и в градски сражения, германците копират дизайна му и създават не по-малко известния и доста по-опасен "Panzerschreck". В играта базуката е най-бързият и лесен начин да срутите картечно гнездо, сграда или окоп, но срещу танкове е по-добре собственоръчно да се справите, вместо да рискувате хората си. Pfc. Gary Jasper е водачът на антитанковия ви взвод, а базуката му е кръстена Stella.



MG42

Maschinengewehr 42 или накратко MG 42 влиза на въоръжение в немската армия през 1942 г. като основна тежка картечница. Стреля с 7.92 mm патрони за пушка и може да бъде носена както от човек, така и да бъде монтирана на купола на танк или бронирана кола. Има уникално добър за времето си затвор, а дългата ѝ цев дава далекобойност и точност, превъзхождащи многократно тези на съюзническите картечници. В началните стадии на играта е незаменима, не само че ще схрускате с нея всяко по-паянтово прикритие, но е перфектна за прочистване на къщи и флангови атаки.

G43

Полуавтоматична карабина, използваща 7.92x57 mm Mauser патрони. Единственият снайпер в играта, позволяващ ви собственоръчно да разчистите цялото ниво. Използвана е от немските снайперисти и единственият ѝ съперник по качество е руската Токарев SVT40. Влиза в производство през 1943 и до края на 1944-та на въоръжение са над 400 000 бройки. Използва се както с оптика, така и без.

просто трудно, а наистина невъзможно.

Каст

Сред актьорите, направили войсактинга на BiA: HH, се отличават две имена. Това са ветераните в гейминга Troy Baker (Conan в Age of Conan и главни роли в над 40 други игри и франчайзи) и Gideon Emery (Jered в Mass Effect, Turok). Troy е в ролята на главния герой Мат Бейкър, а Gideon е PFC Dawson. Pvt. Franky LaRoche е озвучен от Chris Burnett, който си партнира заедно с Трой Бейкър в драмата The Imposter, излязла на голям екран през август тази година.

Режисура

Първото нещо, което ми привлече вниманието в Brothers in Arms: Hell's Highway, бяха кредитите по време на интрото - присъстваше оператор. Okay... оператор на какво - на камерата в 3D среда? Малко покъсно обаче, при откриващата сцена и при диалозите осъзнах колко напред всъщност са пичовете от Gearbox. Перфектно и ефектно позициониране на камерата, смяна на визуалната дълбочина чрез промяна на фокусите (сега откривам, че DX10 позволява "Боке" ефект в 3D среда), засилване на драматизма на кадъра, фиксирайки камерата върху лицата на различните войници и това е само при анимациите. В повечето ингейм сцени ще се насладите на страхотен бленд от цветове и светлосенки, както и размазване на перспективата (нивото в болницата по време на силен обстрел), визуализираща ефекта на злоупотреба с халюциногени вещества. Приятно впечатление ми направи и умерената употреба на специални ефекти. От както се появи DX10 на пазара, повечето се хвърлиха да показват наведнъж всичките му възможности, което доведе до претъпкани с "реалистичност" текстури, които просто не изглеждаха реалистично (справка - Crysis). Gearbox са намерили баланса и в повечето случаи наистина имате чувството, че сте влезли в епизод от едноименния сериал на HBO. Кажете ми, не е ли точно това целта на всяка една игра?

*Dire Straits - "Brothers in Arms"

COMMAND & CONQUER

RED ALERT 3

Изберете страна. 31.10.08

Впуснете се в битка на страната на една от трите фракции в новия Red Alert 3. спечелете слава за Съветската империя, защитавайте родната си земя със Съюзническите сили или комбинирайте технология с мистика с Империята на Изгряващото слънце. Играйте онлайн с приятел или изберете от група от командири управлявани от изкуствения интелект и воювайте за контрол над сушата, морето и въздуха. Присъединете се към боя още днес!

redalert3.com

XBOX 360 LIVE в продажба от 14/11/08

ПУЛСАР

ОФИЦИАЛЕН РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ

www.pulsar.bg

16+ TM

www.pegi.info

©2008 Electronic Arts Inc. EA, логотона EA, Command & Conquer и Red Alert са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в Съединените Щати и/или другидържави. Всички права запазени. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логата на Xbox са търговски марки на Microsoft group of companies и са използвани под лиценз за на Microsoft. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

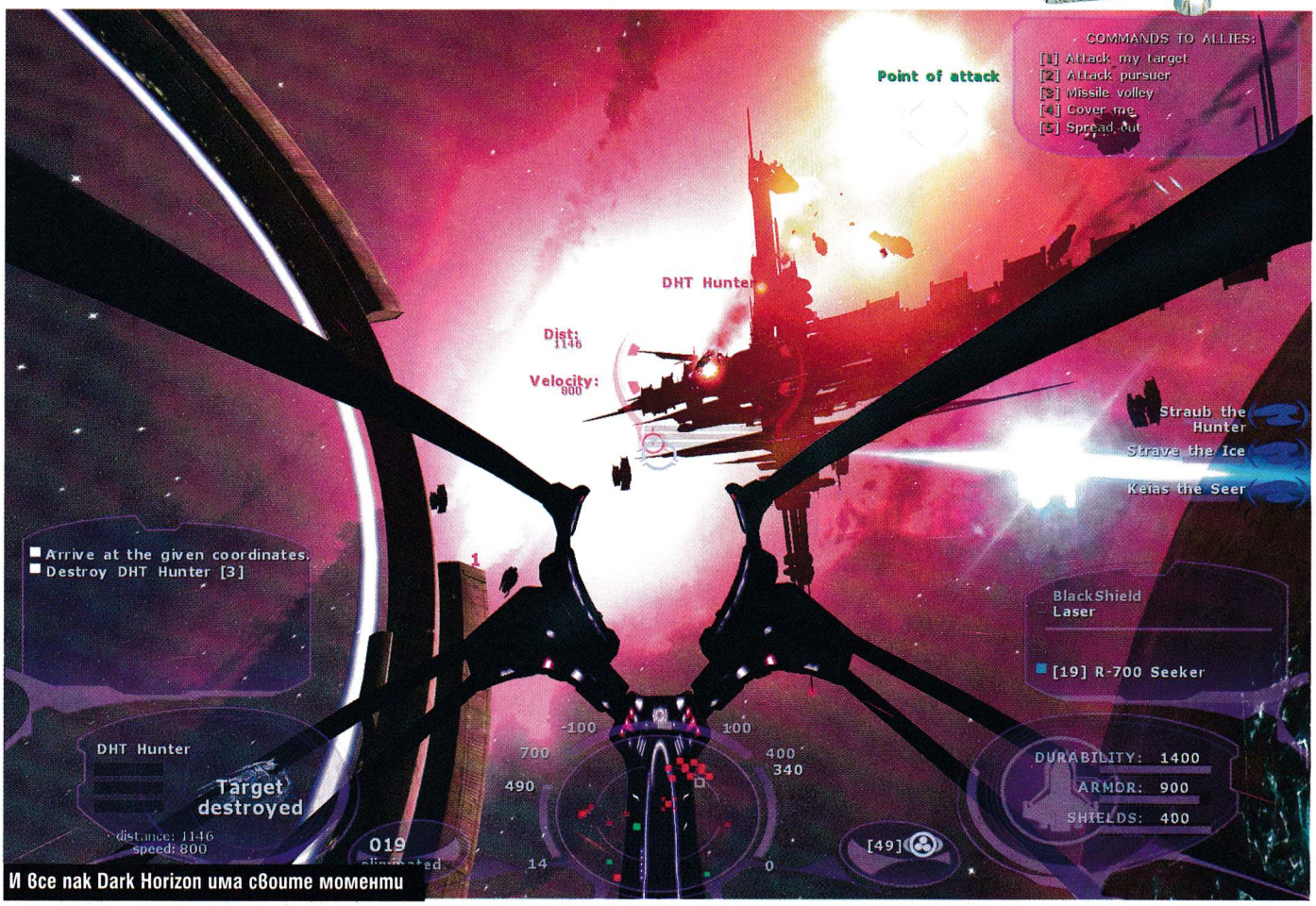
Жанр: **Симулатор**
Издател: **Quazar Studio**
www.paradoxplaza.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Борис Цветков

Представител на рядък вид, но за съжаление не на ниво...

Dark Horizon

Тъмата. Какъв е източникът ѝ? Какво представлява и какви са причините за присъствието ѝ в нашия свят? Все въпроси без точен отговор. Но фактът си е факт: всеки ден нова звездна система бива погълната от нея.
В мрачен свят, където краят изглежда неизбежен и изобщо не далеч, откритият начин на съпротива срещу това космическо бедствие е само един – „светлинните сфери". Това са масивни космически съоръжения, способни да блокират напредъка на Тъмата с обхват, достатъчен, за да защитят населението на неголяма звездна система.
Рояци от погромени кораби, променени и населени с извратено подобие на живот, организирано нападат инсталациите. На вас като член на Пазителите, мутирали представители на измиращото човечество, се пада честта да се изправите срещу мрака. Но всичко ли е черно и бяло и какво точно се крие в мрака...?
Това е само повърхността на нещата. Историята на Dark Horizon си е достойна за големия екран, но за съжаление изпълнението на играта не я прави много добър източник на космично забавление. Първо, липсата на поддръжка на джойстик за такава игра просто е непростимо.
Съжалявам Quazar, но разпознаването на основните оси и шепа бутони, които дори не можем да нагласим според предпочитанията си, не се признава. Поне управлението с мишка и клавиатура е що-годе прилично, и веднъж като си промените настройките по вкуса, може



И все пак Dark Horizon има своите моменти

уверено да се впуснете в боя. Тук идва и едно от

добрите попадения

в играта - солидните опции за модифициране на летателния апарат. Шасита с различни показатели, брони, генератори, щитове оръжия и допълнителни модули... изборът е впечатляващ. Най-хубавото е, че не може просто да се натряскате с най-добрата апаратура, а ще трябва внимателно да прецените с какво да се екипирате, на базата на енергийната консумация и масата на компонентите. Един съвет – наблегнете на енергийните оръжия. Мисиите в играта са така структурирани, че често оръжията с амуниции ще ви оставят на сухо далеч преди финала.

След всяко завръщане в базата съдържанието на хангара ви се обогатява. Можете и да разнищите наличните части и да използвате чарковете им за създаване на модули по ваша спецификация. Ако забравим за момент неудобствата с управлението, бойната система на играта е доста солидна. Идеята за термалните режими на изтребителя е сполучлива новост, която не бях срещал преди. Температурата на кораба можете да регулирате сами, като и екипировката, която ползвате, също има ефект.

Докато нормалният режим не се нуждае от обяснение, в студения режим губите скорост и огнева мощ, но пък летателният ви апарат става практически невидим за противник, неразполагащ със специална екипировка. Това ви дава възможност да се приближите незабелязано и да нанесете брутален удар. За измъкване от кофти положение обаче е по-просто да се използва афтербърнъра. Топлият режим на работа има противоположен ефект: оръжията ви стават по-мощни, но пък щитовете деградират и може да си останете голи в космоса, по едната броня.

Следенето на температурата ви се струва досадно? Никой не може да ви попречи да си приготвите кораб, който изобщо не използва щитове, а вместо това е облицован с тлъста, армирана, саморегенерираща се черупка. Така може да влезете в горещ режим и да пуцате до насита. Само дето, ако положението се спече зле, толкова ще сте прегрели, че афтербърнера няма да работи, а преди да се изстудите, ще са ви превърнали в космически прахоляк.

Най-неразбираемата трагедия

в Dark Horizon е озвучението. Музиката е добра, ефектите, доколкото ги има - също, и говорът е на ниво. Проблемът е, че нещата просто не идват заедно. Понякога ще чуете реплики преди събитията, за които се отнасят. Звукът на сраженията е по-скоро фонов трак, отколкото реална презентация на протичащото наоколо. А ако пък това, че не чувате прелитащите край вас противници, ви отчайва, е напълно разбираемо да надавате див вой, че като че ли изобщо няма звукова индикация, когато ви уцелят. Единственият начин да разберете, че търпите някакви щети, освен ако не ви гърмят право в лицето, е или да залепите поглед за индикаторите, или да превключите камерата от трето лице и да играете така. Графиката не е точно лоша, но просто страда от фатален проблем с цветовата координация. Повечето кораби са толкова тъмни, че е трудно да им видите релефа, освен ако не се залепите за тях. HUD-ът пък е изпълнен в червено и лилаво... Познайте какъв е цветът на повечето мъглявини! Червен! А слънцето? Да, лилаво е! Dark Horizon е добра игра, зарита под тон недоизпипани елементи и недомислици. Авторите казват, че са черпили вдъхновение от може би най-великия космически симулатор на всички времена - FreeSpace 2. Наистина базовите елементи за нещо страхотно тук са налице и ако затворите очи, почти можете да го видите. Но това, което в крайна сметка Quazar са сътворили, макар и годно за игра, е докарваща до сълзи мацаница.

ПРОМОЦИЯ!
ПОРЪЧВАШ 1 ПОЛУЧАВАШ 3
Обади се от стационарен телефон 09004 1710
SMS на номер 1710

JAVA ИГРИ

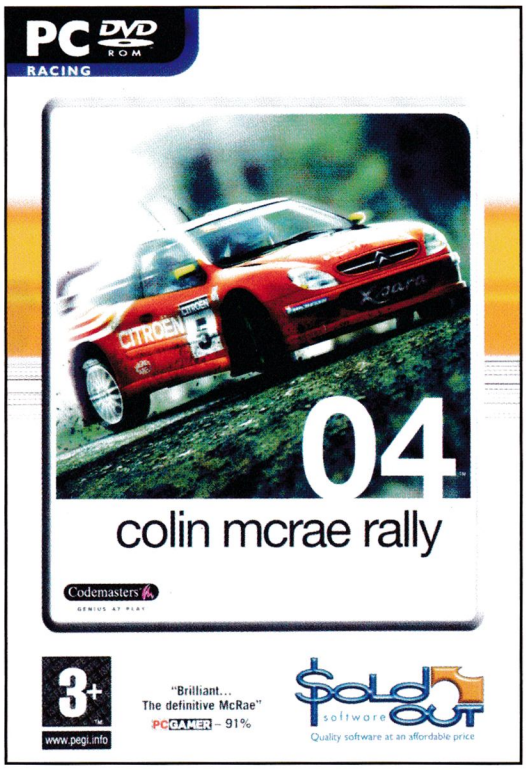
733908 Представи си како Пено
733909 Устата - Мале, Мале
733910 Бански на лалета
733911 Ядосан китаец
РЕАЛ ТОНЕ
Оргазъм 733912
Баба псува яко 733913
Хей секси, вдигни си телефона 733914
Yoda - Message from the dark side 733915

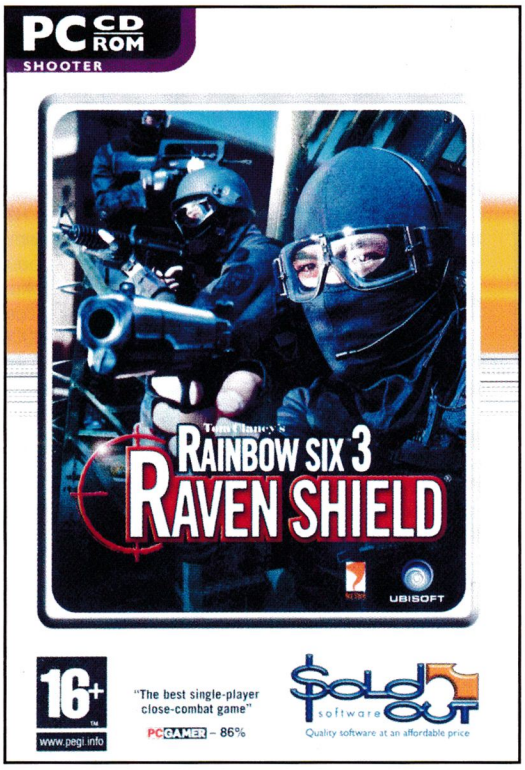
ВИДЕО БЕЗДА 221127
ТАМИ НАД 18 221128
LOLITA НАД 18 221129
ЧЕРВЕНИЯ ДИВАН 221130
SEXY GIRL 221131

КАРТИНКИ

128994 128995 128996 128997 128998 128999
НАД 18 129000 129001 129002 129003 129004 НАД 18 129005

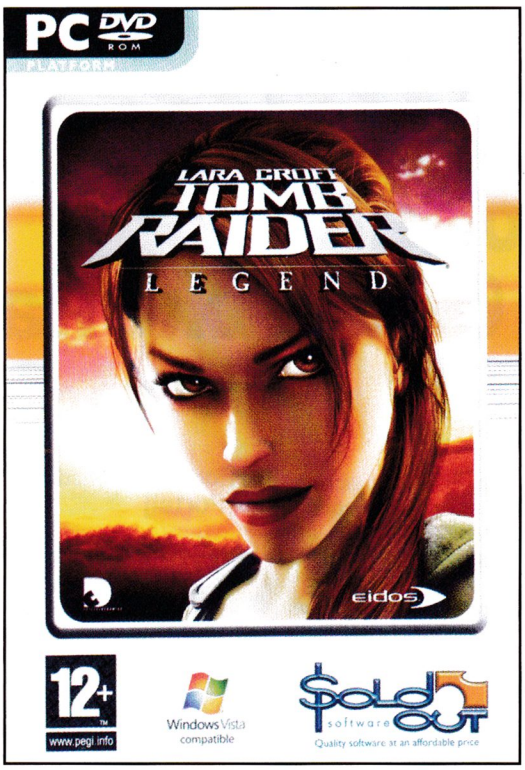
КАК ДА ПОРЪЧАМ?
Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт.
КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.
* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

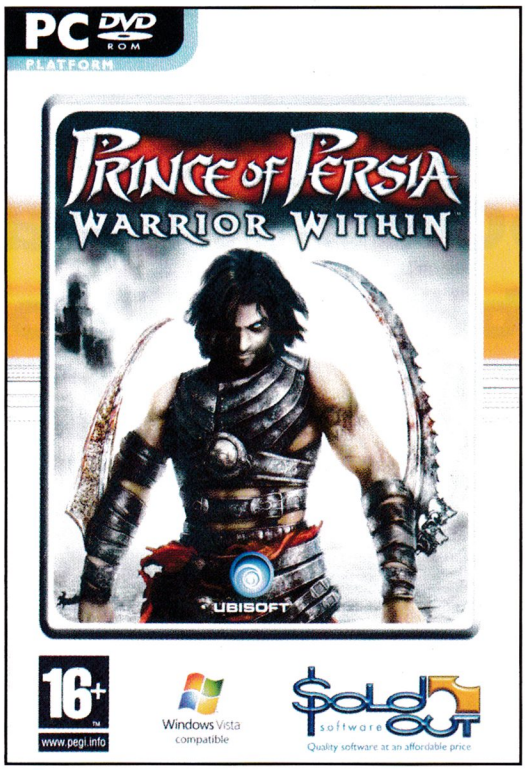




GRAMIS
компютърни игри на български

класически хитове





19,90 лева

търсете в Germanos, Пикадили, Metro

Жанр:	**Рейсър**
Издател:	**Disney Interactive**
www.purevideogame.com	
Изисквания:	**P 1.5 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**2**
Платформа:	**PC, PS3, X360**
Мултиплейър:	**Да**
Продава се в:	**ozone.bg, pulsar.bg**

Иво Цеков

Въздушна акробатика

Pure

Лятото вече мина, но модата на т.нар. All-terrain vehicles – или за по-удобно само ATV-та – тепърва започва. Вероятно мнозина от вас са чували за тези всъдеходи, а някои щастливци са имали възможност и да ги тестват. Все пак нека припомня, че тези на пръв поглед причудливи машини са последният хит сред екстремните състезания и се отличават с отлична проходимост, нисък център на гравитация и добро окачване. Това ги прави любимо средство за придвижване както по асфалтови терени, така и в пресечена местност, което пък бързо ги превърна в предпочитан вариант за офроуд състезания. За една такава надпревара – която обаче се провежда не на открито, а пред домашния компютър – ще ви разкажа в следващите редове.

Каскади против закона на гравитацията

Pure не е типичният ви рейсър и то не само защото не е с коли, а именно с ATV-та. Типично в стила на заглавието му, той ви предлага доза неподправен, чист адреналин и състезания, при които небето наистина е единствената граница.
В сърцевината на Pure е т.нар. World tour или поредица от състезания, които ви отвеждат до най-различни точки на земното кълбо – от Италия до Нова Зеландия. Преди обаче да се впуснете в надпреварите, трябва да изберете някои от предложените ви персонажи от мъжки и женски пол (кой казва, че компютърните игри са само за момчета?) и да преминете към истинския герой на играта – вашето ATV. Pure ви позволява да го сглобите буквално от нищото, като всяка от общо 200-те части е изработена от реален производител и може да бъде модифицирана по цвят. Ако все пак не се чувствате уютно в ролята на автоинженер, то специално за вас е предвидена и опция за автоматичен избор на компоненти. И в двата случая съвсем скоро се превръщате в горд притежател на първата си машина.
Следва кратък въвеждащ курс по управление на вашето ATV. Препоръчвам ви да го направите дори няколко пъти, защото

СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

Загрявка преди поредния старт

Чудесна гледка, нали?

Не правете така, деца!

е много важно да овладеете тънкостите на контролите, преди да започнете състезанията. Идеята е следната – подобно на традиционните рейсъри, и тук ще се борите за по-предно класиране, но това, което придава истинската трънка на Pure и в действителност определя вашия успех, са триковете, които може да правите по време на състезание.

Именно триковете са солта на Pure. Всеки път, когато вие и вашето ATV се озовете във въздуха, трябва да се стремите да изпълните ефектна каскада, което ще ви даде както повече точки, така и еквивалента на нитро, който пък на свой ред ще може да използвате, когато се озовете на някоя по-права отсечка. Правенето на трикове става с комбинация от клавиши, като играта различава три вида каскади – обикновени, средно трудни и трудни. Като допълнителна закачка може да модифицирате всеки един трик с натискане на специален бутон, но това изисква умение и известен опит, който може да придобиете само, след като вече сте прекарали определено време в света на Pure. Управлението на каскадите не е чак толкова трудно, но ви препоръчвам да предефинирате контролите по начин, който максимално да ви улеснява, защото още при първия неуспех ще изпитате и обратната страна – също толкова ефектно, но далеч по-приятно падане, което ще ви остави далеч назад в облак прах.

Нека се върнем отново към т.нар. World tour. Той се състои от цели 10 различни етапа, но повярвайте ми – още първото състезание е достатъчно, за да ви вземе дъха! Още си спомням как при първата ми обиколка си карах някак вяло, когато след поредния скок пред мен се разкри невероятна гледка от десетки метри височина. Терените в Pure са невероятно изпипани и разнообразни и ви пренасят в гористи местности, каньони, пустини и дори истински кратер. Честно казано, никога не съм бил в Нова Зеландия, но ако истинският кратер Тонга прилича дори на половината на това, което играта пресъздава, значи си заслужава да се види. Нека се върнем на темата – състезанията биват три вида: racer, sprint и freestyle. Race е типична надпревара, в която ще имате възможност да покажете както умело управление и бързина, така и няколко по-ефектни трика.

При sprint дисциплината нещата стоят малко по-иначе: състезавате се на кратка писта, където трябва да завършите пръв след 5 обиколки. Местата за трикове са ограничени, затова трябва много да внимавате – успешната каскада ще ви даде ключово предимство, но провалът практически ще ви изхвърли от надпреварата. За десерт идва т.нар. freestyle, който представлява Pure в най-чистия й вид. Тук класирането се определя не от това под кой номер финиширате, а по точките, натрупани от атрактивните ви трикове. Тук-там по трасето са разхвърляни и бонуси, които е добре да съберете, за да получите известно предимство пред останалите. За да е по-интересна и динамична играта, freestyle състезанията въвеждат и още един параметър – горивото. Карайки, вашият бензин намалява и все повече ви притиска. За да напълните резервоара, се нуждаете или от взимането на съответния бонус, или от ефектен скок. В противен случай рискувате да се случи най-неприятното и по средата на състезанието да се окажете без гориво. Противно на фундаменталната идея на ATV-то, трасетата в Pure не са напълно проходими. През цялото време ще се движите по определени писти, които не може да напускате, но пък за сметка на това те са доста разклонени, така че свободата ви е достатъчна. Нещо повече, някои части от пистата предлагат условия за по-добри каскади, така че си струва да проучите всички възможни маршрути или – ако сте по-мързеливи – просто да гледате откъде минават другите.

И все пак скоковете не са всичко

За да преминете в следващия етап на World tour, трябва да съберете определен брой точки от състезанията в настоящия. В началото това не е толкова трудно и ако дадена дисциплина не ви се удава, може просто да не се състезавате в нея и пак ще имате достатъчно точки, за да продължите. Някъде към средата на играта обаче, изискванията се завишават, така че нямате право на грешки. Това прави Pure още по-интересна и създава чувство за истински прогрес. За да може да се справите с нарастващите изисквания, може да ъпгрейдвате вашата машина. За разлика от повечето рейсъри, където новите части се купуват, тук те стават достъпни, след като се представите добре в поредното състезание. Ъпгрейдите идват под формата на нови части или на усъвършенствани системи, които може да монтирате в гаража след всяко състезание. Тъй като за да участвате в по-горните етапи на World tour ви трябва и ATV от по-висок клас, неминуемо в един момент ще се откажете от първата си машина и ще сглобите по-мощна. Освен World tour можете да се състезавате и в single race режим, при който просто избирате дадена локация и състезание, като единственото условие е вече да сте се състезавали там в World tour. Доста по-атрактивен обаче е вариантът с мултиплейър режима, при който може да мерите сили с още 15 опонента. Всички състезания се провеждат на много динамичен саундтрак, а за красивите пейзажи повече няма да говоря, графиката наистина е на много високо ниво.

Поглед от високото

В еднообразния свят на рейсърите Pure привнася така необходимата доза недоправено забавление. Тя показва, че не е задължително рецептата за успех да включва мощни и лъскави коли и полицейски преследвания. Като цяло Pure е страхотна игра и притежава всичко, което може да искате от един рейсър – разнообразие от състезания и дестинации, огромен брой части за модификация на ATV-то ви, прекрасна графика и звук. Когато решите, че състезанията все пак не представляват повече предизвикателство за вас, може да премерите сили с приятели или просто да им се изфукате с ефектната си машина. Каквото и да решите, ви гарантирам, че няма да останете разочаровани – Pure определено си заслужава!

Жанр: **Куест**
Издател: **Got Game**
gotgameentertainment.com
Изисквания: **P 600 MHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

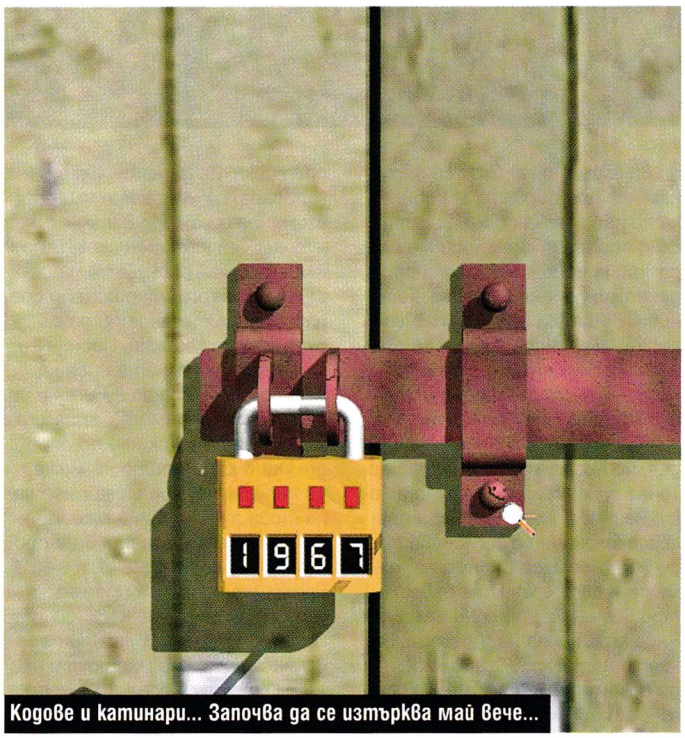
Лили Стоилова

Древен келтски мит разбужда въображението

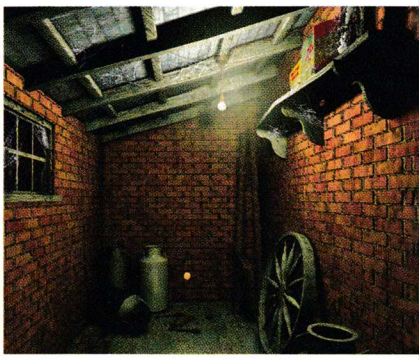
Rhiannon: Curse of the Four Branches

Разбира се, че когато получавате писмо с уж невинна молба, завършващо с "много любов", и отгоре на всичко ви го изпращат приятели (или по-лошо роднини, на които не можете да кажете не), можете да очаквате най-лошото. Приемате охотно?! Е, добре дошли в Ty Prideri. Малкълм и Джен са щастливо женени и имат дъщеря на 15 години. Когато решават да се преместят в новия си дом обаче, виждат, че момиченцето не се адаптира много добре. Преценяват, че има нужда от малка почивка и заминават, като ви молят да наглеждате дома им. Оставят ви и преки инструкции как да пуснете електричеството, къде са ключовете и т.н. битовизми, които съвсем отвличат вниманието ви от същността на проблема. Както често става в подобни случаи, „малкото палаво сладко куче, което сте се съгласили да наглеждате за съседката" се оказва отвратителен питбул, който е унищожил нейната покъщнина и вече прескача да се почерпи до съседите - през дупката в стената, която си е прокопал.

Ако пък сте гледали достатъчно филми, трябва да знаете, че щом е замесено малко момиченце, нещата са в пъти по-опасни. Знаете или не обаче, пускайки Rhiannon (буди странни асоциации с чадърчета и красавица с шоколадова кожа?!), вие се озовавате в уелската провинция, където трябва да помагате на семейство Съливан и да наглеждате имота им.



Кодове и катинари... Започва да се изтърква май вече...



Това, което ви спестиха...

Оказва се, че Rhiannon не просто „се адаптира по-трудно", а чува странни гласове и истинската причина семейството да се изнесе по терлици е, че това става непоносимо. Но пък какво са очаквали те, като са кръстили лапето с име, което е популярно в митологията и означава „велика кралица"- нищо хубаво не може да произлезе от това, то се знае. Какви хора, а? Но да не ви спестявам най-лошото. Гласовете ги чувате и вие.:-) Честито.

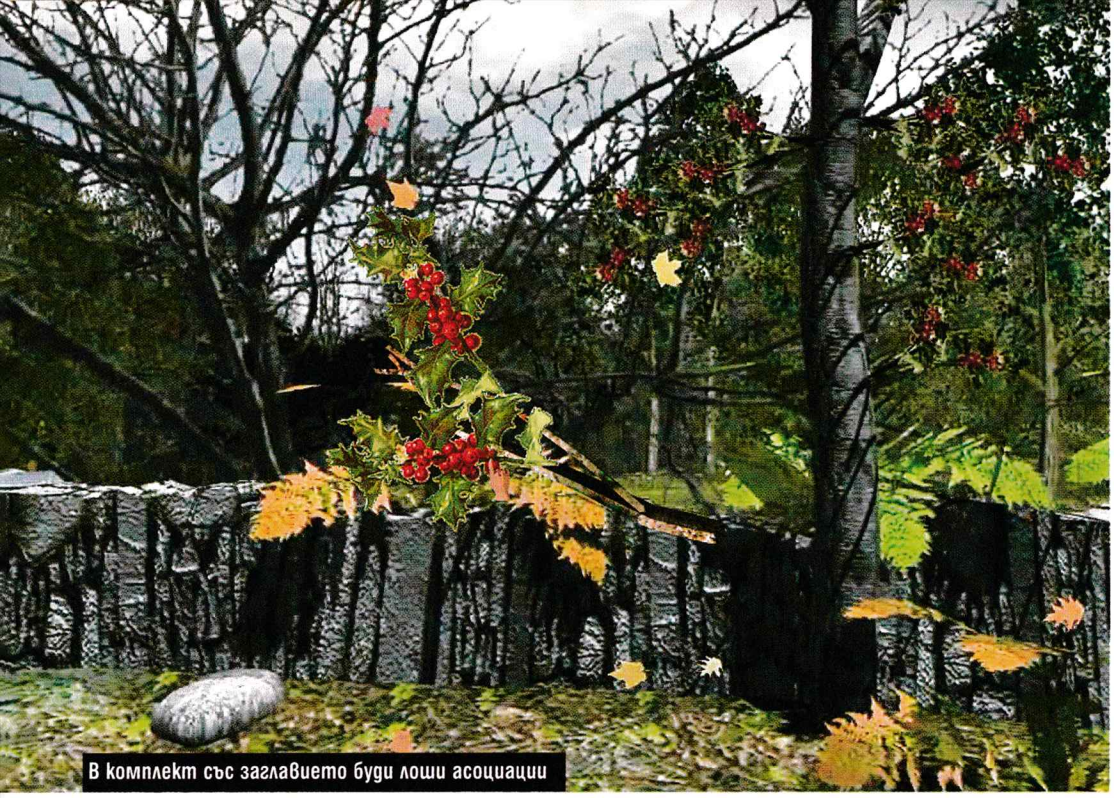
Тук е моментът, в който реших, че жанрът на играта вероятно ще е хорър. Да, ама не. Rhiannon се оказва подходяща за по-младите играчи (не че според мен и те не са претръпнали вече) и в нея умишлено не е вкарано някакво насилие, кървища и чревца. Има един труп, но е на мишка и хората някак подминават този факт... :-Р Изобщо малко е странно, но стряскащите моменти се ограничават до гаднеещи музикални тонове (от време на време), сияния и разни намеци. Сами преценете дали това е свежо или скучно.

Аз мога да ви кажа обаче, че има нещо свежо в решението на авторите да базират завръзката около древен уелски мит (коренящ се в келтската митология), който наистина не е популярен и мисля ще бъде интересен за по-голямата част от играчите. И за да не ви разкрия нищо, но да бъда честна - историята е сред най- големите плюсове на играта.

На второ място май са пъзелите. И като цяло Rhiannon е изтъкана от потенциал - можеше да е велика, но просто има един факт, който хем буди възхищение, хем не е извинение. Играта е първият цялостен завършен продукт на дивелъпърите, като в основата на екипа е само една семейна двойка. Да, уникално е, че двама души са посветили толкова време на създаването на игра. Оттук обаче идват и много дразнещи моменти, пред които аз няма да си затворя очите, макар че много колеги смятат, че е ок, защото хората все пак са малко. Е, фактите са си факти.

Лошото

Графиката е наистина зле. Става въпрос за рендинати статични картинки, които не само са на ниво от преди няколко години, но и са потресаващо неподвижни. И не само, че нищо в тях не помръдва и не стои достатъчно убедително, но вие дори нямате 360 градуса, в които да си се ширите. Не. Можете да гледате само напред и това си е. Преминаването между екраните също е супер дървено и не навява и бегли асоциации с движение. Дори в цялата тази статичност човек понякога се



В комплект със заглавието буди лоши асоциации

обърква накъде се е завъртял току-що, защото екраните си приличат и вие се оказвате от един в друг без никаква индикация за преместване. Неестетично и неудобно е.
Недоизпипана е и цялата интеракция с кажи-речи всичко. Имате смарт-курсор, но предметите, които можете да пипате са така или иначе с издайническо бяло контурче.
А пък истинска болка е, че и тук, както в други игри (не знам защо още го правят) има неща, които не можете да пипате в даден момент, а по-късно са достъпни. Много е досадно. По-лошото в случая, е че нашият герой дори не ни намеква дали някога дадено действие ще е достъпно или не и трябва да гадаем и да се надяваме, защото може пък и вече да е.
И като започнах да дудня за интеракцията, мисля да си довърша. Не е готино, че няма с кого да обелите и една дума. Комуникирате си с други хора чрез e-mail, стандартни писма и бележки и т.н., но няма реална интеракция с други герои и това е малко досадно и изнервящо. Според мен не бива да се прекалява с диалога, но това не означава изобщо да го няма.

Четирите клона на Mabinogi

Иска ми се обаче да завърша с нещо малко по-позитивно, защото да - играта са я правили малко хора и т.н., и т.н., но тя не е лоша, просто не е това, което би могла да бъде. А за нейно добро щеше да е да бъде такава :-)...
Та както и да е - реших да си поговорим и за четирите клона, които с това проклятие в заглавието стоят леко странно. За непросветените (каквато бях и аз) четирите клона всъщност са гръбнакът в нашата история.
В келтската митология четирите клона на Mabinogi са четирите най-важни истории, събрани в едно в колекцията Mabinogion (каквото между другото е трябвало да е заглавието на играта първоначално). А Pryderi е древен герой и в четирите.
Изобщо малките магически подробности, символите, които разгадавате в самата игра и всички тези митични елементи, са солта на това приключение.
И докато аз съм свикнала да гледам малко критично на неща като графика или лош интерфейс, то вие може би ще успеете наистина да изживеете играта с пълно удоволствие.
Ако се освободите от предразсъдъците, ще научите една малко позната история, която всъщност си струва.

- Следва малко известен древен мит
- Интригуваща история
- Постижение е, като се има предвид скромния екип девелъпъри
- Добри пъзели

графика
звук
геймплей

4.5

- ИЗКЛЮЧИТЕЛНО дървена графика
- Куц интерфейс
- Отсъствието на други персонажи, с които да комуникирате

Жанр: **Симулация**
Издател: **JoWooD**
www.theguild2.com
Изисквания: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Стефан Хаджиев

Повторението - майка на ужаса...

The Guild 2: Venice

Колкото и странно да звучи, много от съвременните корпорации, големи компании и т.н. приличат ужасяващо на учреждения от стар социалистическо-номенклатурческо-тоталитарен тип. Бюрокрацията и липсата на ефективност, с които съм се сблъсквал в ежедневието, многократно са ме карали да се питам как подобни организации продължават да съществуват, без да изпаднат в необратим и тотален колапс...

За съжаление в последни дни подобен род примери започват да се срещат все по често и сред полетата на гейминдустрията. Евтини полуфабрикати, изстреляни по сватбарски модел, започнаха да се роят в небивали количества. Една от последените илюстрации на тази зловеща тенденция е и втората вариация по икономическо стратегическата тема The Guild 2, наречена The Guild 2: Venice.

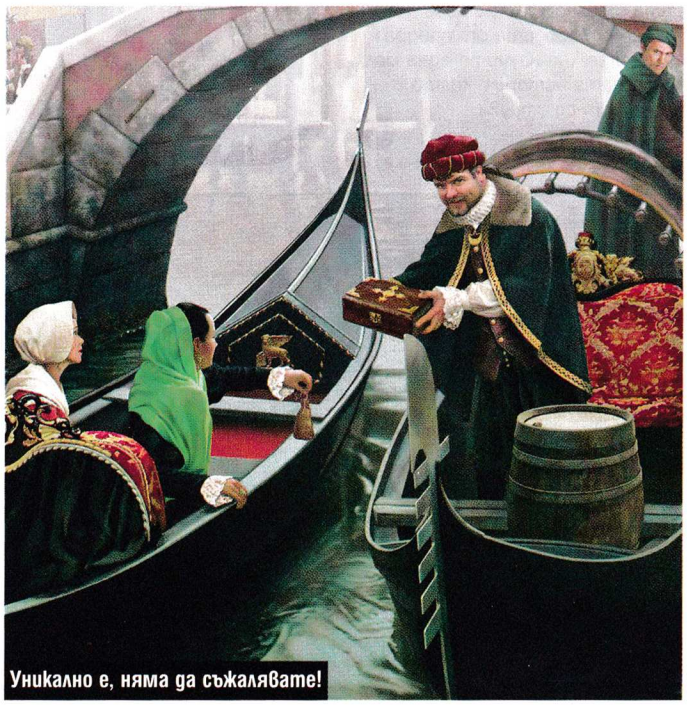
За Дожовете, площад Сан Марко и Триест

Новата венецианска интерпретация следва модела на първия адон на първообраза - Pirates of the High Seas, като добавя на картата Североизточна Италия, запазва всички дребни подробности на предходните произведения и вмъква няколко допълнителни момента. Друг характерен елемент е, че Venice се предлага като отделен продукт, което с други думи означава, че може да бъде инсталирана самостоятелно и няма нужда от предварително качен екземпляр от основния The Guild 2.

Както и в първата игра, така и в настоящия епизод главната цел на героя е да развие своето икономическо и политическо влияние, докато в края на краищата не завладее предостав-

Една работна пчеличка

Производство и експлоатация


Уникално е, няма да съжалявате!

Местно самоуправление

ната карта. Локациите, които са възможни, в случая са еквиваленти на Венеция и Триест, а титлата, до която би трябвало да се домогне наша милост, е тази на Дож.
Въпреки гръмките рекламни послания и чудесата, изписани по сайта на производителите, не очаквайте да попаднете в пълно копие на ренесансова Италия. Детайлите, които трябва да докарат апенинския ефект, са няколко сгради със съответния дизайн, подходящи имена на човечетата и малко повече вода по картите.

Геймплей

Както и предните два епизода, Venice е подробна икономическо социална стратегия, която прилича на демонична кръстоска между Sims и Sim City. Подробностите, които могат да се пипат и настройват, са многобройни, а отделните страни на "живота", за който играчът трябва да се грижи, са добре разграничени.
От една страна наша милост трябва да полага усилия за развитието на своя бизнес, а от друга - да гони същества от противоположния пол, което включва сватби и правене на деца.
Същевременно играчът трябва да се грижи за политическата си кариера, като подкупва отделни индивиди, подмазва се на други, опитва се да анихилира всеки, който може да създаде проблеми и т.н., и т.н.
Добър момент по отношение на геймплея е, че както и в основата, така и в настоящото чудо, присъства доста добър туториал. Преминаването през отделните му глави може да е малко досадно, но е силно препоръчително. С тренировъчните мисии се получава изключително добра представа за отделните детайли на играта и контрола.
От гледна точка на разнообразието играчът може да си избере отново персонаж от четири отделни категории - разбойник, земеделец, занаятчия или учен/проповедник. Всяка от тези групи си има основни дела, от които получава своите пари и в началото на играта разликите са осезаеми. С течение на времето и прогреса нещата малко или много стигат до уеднаквяване на действията, но усещането за вариации остава прилично силно. В интерес на истината след около три-четири дни джиткане симулацията може да добие леко монотонни мотиви, но като цяло трябва да се признае, че това е един от приличните представители на жанра.

Бъгове...

Главният проблем на Venice, който влудява повечето от старите фенове на The Guild 2, е, че първоначалната версия на продукта е пълна с всевъзможни бъгове, като при това играта дори е успяла да запази и затвърди много от недомислиците на предходните си версии. Усещането е прилично неприятно: за последните две години почти нищо от проблемите на оригинала не е било заличено. Например транспортните колички на играча продължават да се врязват в пешеходците като силно забавят ход и по този начин затормозяват търговията.
Често срещан проблем при настоящата версия са и забиващите запазени игри, които просто отказват да бъдат заредени.
Друг много странен момент е, че за разлика от първообраза, който е снабден с мултиплейър, първоначалният вариант на Venice, на който попаднах, не разполага с тази "екстра".
След кратко ровене из форумите на JoWood кандидат играчът би установил, че за в бъдеще готви нещо като пач, с който груповата игра ще бъде добавена към новия продукт... м-да...

Картинки

Графиката на Venice определено прилича на нещо, което е излязло на пазара преди няколко лета. По-фините детайли изглеждат архивни, а някои бъгове продължават да размътват водата и на визуалния фронт. Добър пример за това какво е положението е зумнатата картина, при която много от обектите на света (особено тревите и храстите) се сблъскват и сливат помежду си, а околните предмети сякаш са продукт на някой болен и отгаден на халюцинации мозък. Един от добрите моменти тук е, че ако преди две години The Guild 2 бе сравнително тежко произведение, в настоящето по-новите видеокарти, процесори и дъна успяват да се справят значително по-лесно със системните изисквания.

Финале гранде

Играта The Guild 2: Venice попада в много странно положение. Като продължение към оригинала новият продукт е истински кошмар с всичките си наследени и добавени проблеми. Ако някой фен на старите епизоди попадне на тази игра, шансът да бъде напълно разочарован не е никак малък. Обидно е, че тази не лоша геймка е вкарана в месомелачката и е измъчена с толкова големи дози посредственост.
От друга страна, ако игнорираме миналото и ако възприемем чудото като самостоятелен продукт, ще стигнем до момента, в който това венецианско изпълнение е една прилична икономическо-житейска симулация от среден клас. Всеки, който обича подобни игри и не е обременен от предишните изпълнения по темата, може да поиграе няколко часа, без да съжали за преминалото време.

БЕЗПЛАТНИ КОМПЮТЪРНИ УРОЦИ
uroci
WWW.UROCI.NET
Научете всичко в областта на компютрите чрез безплатните видео уроци за графична и видео обработка, работа с:
Word, Powerpoint, Excel, CorelDraw, Photoshop, Dreamwaver, Flash, PHP, CSS, xHTML, MySQL и др.
http://www.uroci.net

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Atari**
www.thewitcher.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **pulsar.bg, ozone.bg**

Владимир Тодоров

Колко е разстоянието между класиката и шедьовъра

The Witcher: Enhanced Edition

Предсказанието се сбъдна. Една игра се завърна от нищото. По-добра, по-голяма, по-интересна. И останалите ще треперят пред нейното могъщество, защото The Witcher ще ги владее всичките... Макар и малко да преувеличавам, има щипка истина в тези думи. Когато за пръв път излезе в края на миналата година,

това полско RPG бе почти перфектно

С една страхотна, мрачна, потискаща, зряла атмосфера. С уникално добре изглеждащ и противоречив главен герой. С простичка, но неподозирано дълбока бойна система. Многото бъгове, както и постоянните крашове, изморителният лоудинг и непоследователността в историята обаче попречиха на The Witcher да се превърне от класика в шедьовър. Сега, година по-късно, Enhanced Edition е тук, за да поправи тази грешка.
Държа да отбележа, че това не е експанжън или нещо от сорта. По-скоро ъпдейт, какъвто не сме виждали досега. Един огромен, едногигабайтов ъпдейт, който може и да се свали безплатно от всички горди притежатели на това фентъзи RPG, за да отстрани на практика почти всички проблеми в него. На първо място – твърди се, че

времето за зареждане е намалено с 80%

Макар че не бих могъл да се закълна, че това е напълно вярно, играта зарежда видимо по-бързо от преди. Вече няма нужда да си правите кафе, да четете някой жълт вестник или просто да убивате време в тоалетната, докато преминавате от една област в друга. Кадрите в секунда пък са стабилни, което определено е плюс, макар и година по-късно.
Второто ми любимо нововъведение е свързано с инвентара и по-специално – с алхимичните съставки. Ако преди в него настъпваше пълен хаос само след няколко минути игра, то сега всичко се организира с натискането на един бутон. А билките се складират на отделно място, като винаги може да ги сортирате по вида на съставките в тях и да видите от кои точно колко имате. Може би

най-значителната промяна в The Witcher

са над петте хиляди пренаписани и наново озвучени реплики
По една или друга причина диалозите в полското издание на играта са доста по-дълги и подетайлни в сравнение с тези в английското. Можем да се досетим и сами защо е така, но това сега не е от значение, тъй като, явно почувствали се гузни, CD Project Red са отстранили и този проблем със замах. Резултатът е, ако не главозамайващ, то поне добре дошъл. Благодарение на многото нови анимации NPC-тата вече не декламират репликите си, замръзнали на едно място с блуждаещ в нищото поглед. Много от неуместно използваните изрази на английски са вече отстранени, като на тяхно място са се появили подходящите за ситуациите думички. Ако все още не притежавате The Witcher и решите да си закупите Enhanced Edition, ще откриете и

един куп джунджурии в кутията

Официален саундтрак, музика, вдъхновена от The Witcher (която вярвате или не, е коренно различна от OST-то), видео за създаването на играта, официално геймръководство, карта на света... И това не е всичко – Enhanced Edition включва и две нови, допълнителни приключения със заклинателя, които се развиват преди официалната история (могат да се свалят и отделно). Едното от тях ще ви отведе във Визима, една година след като Геральд е опитомил стригата. Ще трябва да помогнете на барда Данделион, ваш спътник и приятел, който се е забъркал в поредната каша и се намира в затвора. Другото приключение протича много лета преди Великата война. Във време, когато нашият заклинател се завръща в Каер Морхен, за да прекара идващата зима. Там обаче го очаква малка изненада... Макар и интересни, сериозен недостатък при тези две приключения е, че не може да импортнете героя си от оригиналната кампания. Започвате играта с определен брой точки, които може да разпределите из уменията си, както пожелаете, но натрупаната с пот екипировка на Гералт в основното приключение на практика тук е безполезна... Така или иначе за мен това е RPG-то на годината – и на миналата, и на тази. Няма да лъжа. Предубеден съм. Обичам тъмното фентъзи, лошите протагонисти и потискащите атмосфери. Така че Mass Effect пасти да яде. А и тепърва предстои да видим какво ще предложи Fallout 3. Винаги има място за издънки... На този етап The Witcher обира всички точки.

PRESENTS

DRUM'N'JAZZ 08' // 29 NOVEMBER

PARTY CENTER // START: 20.00h

WITH THE SPECIAL GUESTS

ALÓN TÓMIN

FABIO
BBC RADIO 1

VLATKO STEFANOVSKI TRIO feat. THEODOSII SPASOV

SUPPORT BY HMSU CREW // MORE INFO TBA

Продажбата на билети стартира от 02.Октомври.2008 в магазините: Corporide (ул. Хан Аспарух 53, София) // Vision (бул. Мария Луиза, София) // Dukan Meloman (ул. 6-ти Септември 7а, София) // BreakPoint (ул. Гурко 72, София)

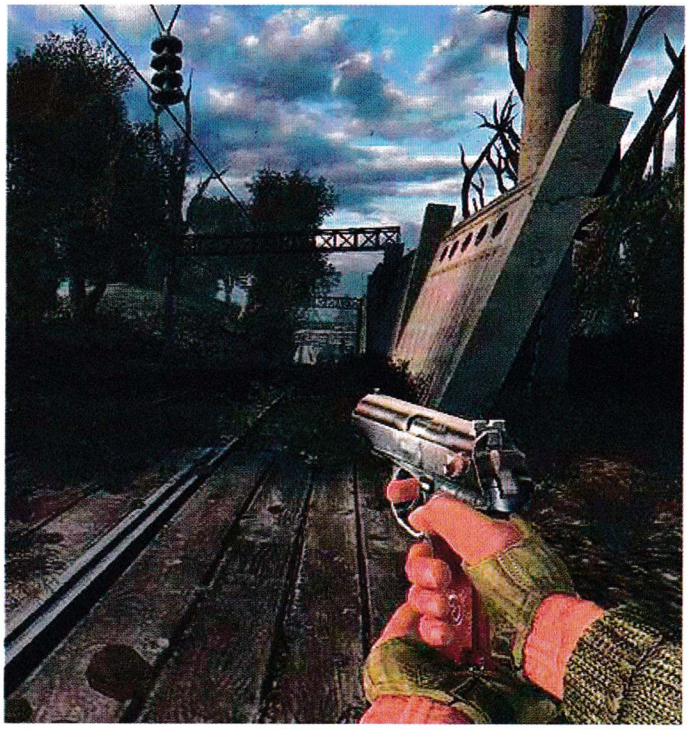
онлайн и за останалата част от България, чрез разпространителната мрежа на: TICKETPRO www.ticketpro.bg

до 31.Октомври.2008 - 20 лв. // 10 eu :: от 01.Ноември.2008 - 25 лв. // 13 eu :: на входа - 30 лв. // 15 Eu ексклузивен билет - 30 лв. // 15 eu :: ексклузивен вход - 35 лв. // 18 eu :: краен срок за продажба на билети - 28.Ноември.2008

ON THE DVD

Пламен Димитров

Сталкери и спори



Oblivion Lost [S.T.A.L.K.E.R.]

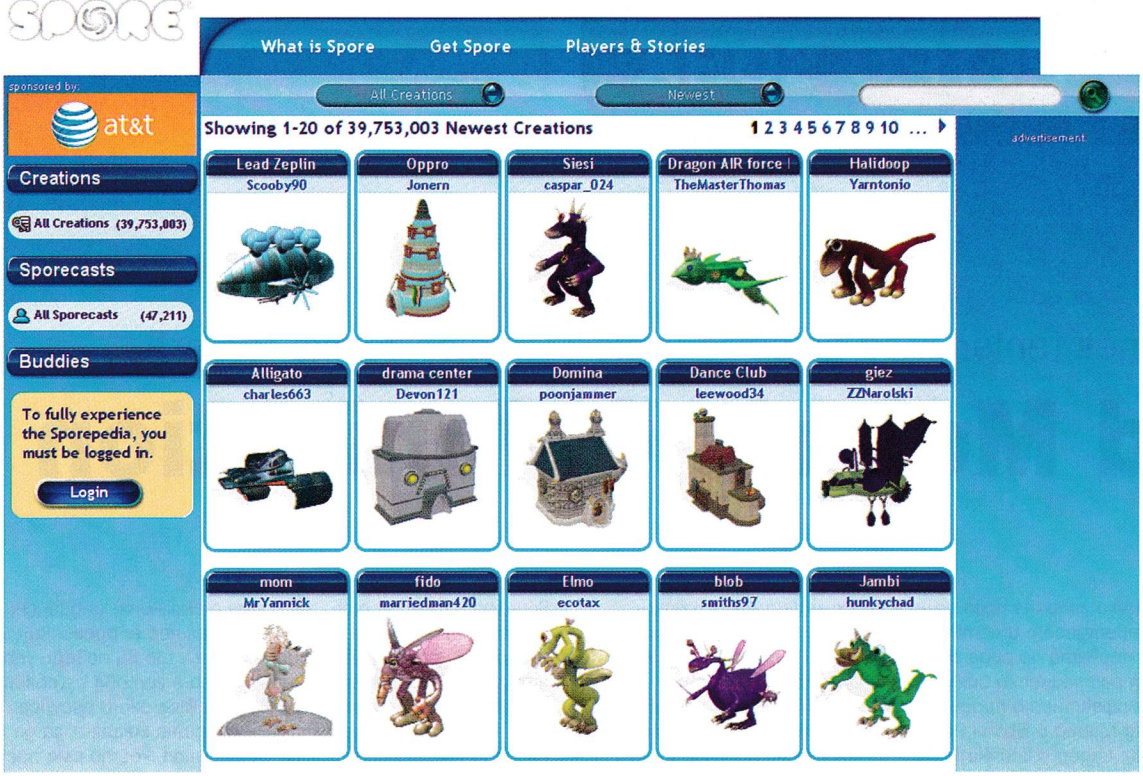
http://stalker.filefront.com/file/;89584
Статус: Готов

Може би си спомняте, че в началото на разработката си, S.T.A.L.K.E.R. имаше подзаглавие Oblivion Lost. Пак в този период ни беше разказвано какво ще се съдържа в играта – напълно отворен свят с живи NPC-та, всяко от което има свой живот; аномалии, които ще изкривят самите ни възприятия за реалност; смяна на ден и нощ в реално време и какво ли още не. Получихме една нелоша игра, но в нея далеч не присъстваха всички обещания от ранната концепция.

Чувам, че продължението Clear Sky е нанесло няколко поправки в правилната посока – още не съм имал възможността да я пробвам, но ако искате да видите оригиналната игра, такава каквато ни беше обещана, значи модификацията Oblivion Lost е точно за вас. Този мод се обявява за тотална конверсия, но това в случая не е напълно точно.

Oblivion Lost нанася десетки промени в оригинала, запазвайки атмосферата същата, като дори я надгражда. Вече не е необходимо да следвате историята, за да разгледате цялата Зона. Краят е направен отворен, така че можете да се върнете в предишните нива, ако искате. Авторите обясняват, че в Зоната вече всичко може да се случи, така че забравете за старото статуквo – можете да срещнете произволно NPC на произволно ниво, различните фракции организират нападения на напълно случаен принцип (понякога нападат, понякога не), на същия принцип е и прераждането на враговете. Всички фракции се опитват да стигнат до центъра на Зоната, някои от тях дори могат да станат мутанти от Psy Emission. Като стана въпрос за това, добавени са още мутанти, някои от тях с нови скинове. Променени са и оръжията, като са направени малко по-мощни и към почти всички могат да бъдат прикачвани различни приставки. Добавени са всички възможни за управление превозни средства – Лади, Москвичи, трактори, БТР- и и т.н. Преправен е и изкуственият интелект – противниците ви вече ще избягват аномалии и могат да използват аптечки, за да лекуват себе си или съюзниците си. Освен това те ще подобряват своите костюми и ще събират различни оръжия и брони, които намерят.

Ако някое NPC умре близо до лагерен огън, останалите ще издърпат трупа встрани. Реализмът не е подминал и ваша милост – героят вече ще се уморява, ако прекара известно време без сън, зрението му се замъглява и след време ще изпадне в несвяст (мамино синче, да дойде на работа при нас, че да му кажем това-онова за липсата на сън). Времето също е реалистично – има 24-часов цикъл ден/нощ, което влияе и на игровата механика – ако включите фенерчето през нощта, със сигурност ще ви забележат, така че ножът става вашият най-добър приятел. Включена е дори нова „професия" - artifact transmutation. С нея можете да подобрите някои артефакти, като ги поставите в аномалия. Внимавайте обаче, защото можете и да ги счупите – за да избегнете това, ще трябва да намерите съответните рецепти. Нанесени са още множество подребни промени, добавени са нови текстури и звуци, пипнати са цените и характеристиките на множество предмети (вече е много по-трудно да намерите аптечка, например). Всичко това на хартия звучи чудесно. Проверете сами дали ще се справите с новите предизвикателства на Зоната.



Spore

http://www.spore.com/sporepedia
Статус: постоянно се обновява

Може да се каже, че както и в случая със S.T.A.L.K.E.R., Spore не беше точно това, което ни беше обещано в началото. Това трябваше да е игра, която да промени представите ни за гейминг, както и за света, вселената и всичко останало. Това, което получихме, беше един 8-часов туториъл за една сравнително бързо омръзваща космическа стратегия. По тази линия джиткатa отнесе много критики, включително от страниците на това списание, но лично на мен творението на Уил Райт много ми допадна.
Вярно, Spore не е нещо, излязло от Кивота, не лекува рак и най-вероятно не може да надвие Чък Норис в пряк двубой. Но играта е нещо много повече от съставните ѝ части и цялостното усещане, което остави у мен, беше повече от положително. Най-големият ѝ плюс, разбира се, са многобройните редактори, включени в нея. С тях можете да създадете на практика всяко същество, сграда, танк, самолет, лодка и космически кораб, който въображението ви може да роди. Естествено, всеки може да сложи един куб, да му лепне врата и няколко прозореца и да го нарече „къща".
Истинското майсторство е да създадете нещо, на което другите играчи ще се чудят и ще ви питат как по дяволите сте го направили. Моите опити в това начинание са по-скоро скромни, така че няма да ви занимавам с тях. Има обаче един сайт, който със сигурност си заслужава да видите – собствената енциклопедия на играта, наречена Sporepedia. Там се събират всички произведения, които играчите решат да споделят и от тях се избират най-добрите.
За щастие, сайтът е модериран стриктно, така че шансът да попаднете на поредното същество с формата на полов орган (ха-ха, много смешно) е задоволително малък.
Разлиствайки енциклопедията, можете да попаднете на действително уникални неща. Най-популярното същество в момента е... самият Чарлз Дарвин! Авторът на теорията на еволюцията, с която се заиграва цялата Spore. Цяла планета, населена само с Дарвинчета, е или ужасна подигравка с един велик учен, или страхотен начин за отдаване на почит към делото му – но и в двата случая е убийствено забавно :) Веднага след него е същество, наречено „Your the MASTER" - въпреки леката правописна грешка в заглавието, това също е едно много идейно създание – малка майруноподобна кукла на конци, управлявана от две човешки ръце. Ако това не е намек за тотален контрол на играча над цяла една цивилизация, здраве му кажи. Редакторите в играта не позволяват създаването на перфектно копие на нещо, съществуващо в реалния свят, но някои от авторите здраво са се потрудили – има адски реалистично пресъздадено куче немска овчарка например.
Не са рядкост и качествените модели, които следват определена линия – цяла гама творения на тема Star Wars, включващи например Учителя Йода, имперски щурмоваци, X-wing и Tie Fighter-и, звездни разрушители и естествено – Звездата на смъртта. Признавам, че аз самият направих първия си космически кораб като Разрушител. Жалко само, че поради липса на място няма да мога да опиша подробно всички останали уникални неща, на които можете да попаднете – космически кораби с формата на главата на Ленин, на Боб Марли, на таралежа Sonic, летящ iPhone, компютър с BSOD грешка и още много, много уникално забавни неща. Препоръчвам ви да се поровите малко в секцията с най-добрите същества, няма как да не попаднете на нещо по ваш вкус. Свалянето им става изключително лесно – с обикновен drag and drop на картинката от браузъра в играта. Така поне иначе леко скучният космически етап на играта може да стане доста по-весел.

АБИТУРИЕНТСКИ АЛБУМИ
и видеозаснемане на балове
fo™ studio school photo service

тел: 0897 555 484
www.studiofo.net

Владимир Тодоров

cd games [enter]... cd colonize [enter] ... colonize.exe [enter]

Sid Meier's Colonization

Всичко започна през далечното хиляда деветстотин деветдесет и четвърто лето господне, когато заедно с първата по рода си FIFA се появи и едно истинско стратегическо бижу на име Colonization. Почти перфектното продължение на Civilization. Но не съвсем... Този път Сид Мейър и Браян Рейнолдс решиха да ни натоварят на едно корабче, наред с всички тези жизненоважни провизии и куп претенциозни емигранти, и да ни запратят насред Атлантическия океан, за

да открием и заграбим Новия свят

да изселим местните индианци и да извоюваме независимостта си, отцепвайки се от алчната си родина.
Ех... колко ли безсънни нощи съм прекарал през тази година... Тогава бе царството на DOS и 486-ците. Заглавия като X-Com и Doom се побираха на няколко дискети, а 8 MB RAM си беше същинско изобилие от памет. На практика нямаше слаби игри, само велики. Това бе време, за което, убеден съм, всички в един или друг момент се присещаме с носталгия, посягаме към прашния рафт и разравяме старата си колекция от заглавия, за да открием някоя класика, която да залучи горчивия вкус от поредната лъскава и нова игра, оказала се въздух под налягане.
Вярвате или не, когато излезе,

Colonization получи смесени оценки

За едни тя бе бледо подобие на Civilization, дори неин клонинг. Тези хора просто искаха „повече от старото". Но за други, включително за моя милост, това бе една нова в концептуално отношение игра - по-компактна, по-приключенска и в пъти по-интересна. Изумително е как едно едва 3.12 мегабайтово заглавие може да предлага толкова комплексен геймплей. В Colonization ще откриете всичко – стратегия, дипломация, сухопътни сражения, пиратство и търговия, вплетени по един неповторим начин. Естествено, играта си имаше и своите проблеми, но те бяха по-скоро незначителни. Освен това, въпреки че се старае всячески да бъде вярна на историческия период, тя до голяма степен игнорира геополитическите, моралните и социалните последствия от начина, по които местните жители на Северна Америка са били третирани по онова време. Макар и концепцията за робството да не е включена в Colonization, това е дизайнерско решение, което по никакъв начин не вреди на цялостния геймплей. Дори и играта в един момент да ви омръзне, винаги

може да я модифицирате малко или много

като се поровите из нейните файлове. Например names.txt съдържа информация за видовете „квадратчета" и тяхната наситеност с ресурси. Тук ще откриете и стоките и техните цени в Европа. С малко повече упоритост, време и желание, може да ги промените както сметнете за необходимо.
А ако се разровите малко повечко в мрежата, ще откриете няколко допълнителни сценария, които ще ви поставят в малко по-различни от оригинала ситуации. Например в един от тях ще поемете ролята на англичаните, които притежават една-единствена колония и ограничено количество ресурси. На всичкото отгоре сте във война с околните индиански племена и се намирате в съседство с останалите европейски сили, които са по-могъщи от вас. Друг сценарий пък ще ви повери управлението на една добре развита нация, която е готова да обяви своята независимост и да се бие с всички възможни ресурси.
Така че ако нямате достатъчно мощна машина, за да подкарате наскоро излезлия римейк на Colonization, който сме представили в настоящия брой, просто си свалете емулатор от типа на DOSBox. С него без проблем ще подкарате оригиналната версия на тази класическа колонизаторска стратегия, за да завладеете Новия свят с една от четирите европейски мореплавателни сили по онова време. Няма да съжалявате.

www.mobilenews.bg

MOBILE NEWS

Започни деня с най-актуалното
от технологичния свят

MOBILE NEWS SOUTH EASTERN EUROPE Future Technology For You

Георги Панайотов

От Блатата до сърцето на Чернобил!

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

За всеки Stalker ветеран Clear Sky е едно приятно и меланхолично завръщане към Зоната и тоновете бъгове, придружили премиерата на първата игра. Но тъй като Clear Sky е stand-alone и не е задължително да сте изиграли първата част, Зоната се отвори за много новобранци, а не е станала по-безопасна. Дори дъртите сталкери могат да попаднат в новите капани. За всички тях е този гайд. В него ще разгледаме основните подзони и фракции, войната между фракциите, какво е положението с пачовете и бъговете до момента и какво ново из Зоната.

Faction Wars

За разлика от първата игра в тази можете да се присъедините към някоя от сталкерските фракции с всички облаги и негативи от това. Избирайте мъдро, защото всяка фракция си има враг и в момента, в който се сприятелите с едните, става невъзможно да търгувате с другите. Специфични ъпгрейди, брони и оръжия са достъпни само за определени групировки. Сталкерите самотници (Loners) са със зона на контрол: Gordon, враждуват с бандитите (зона: Garbage). Предлагат ъпгрейди на военните и сталкерските брони и оръжия от нисък и среден клас. Дълг (Duty) са противопоставени на Свобода (Freedom). Първите предлагат ъпгрейди на тежките помпи и руски оръжия и брони, а вторите на снайперите и NATO стандарт оръжия и брони. Бандитите предлагат същите ъпгрейди, като сталкерите-самотници, но присъединяването към тях води до влошаване на отношенията със сталкерите. Приятелството с фракция обаче означава най-добри цени при изкупуване на оръжия и артефакти, което пък напомпва джоба ви. До средата на играта е добре да сте част от Loners групата, тъй като това ще ви даде достъп до техниците на Duty и Freedom, както и достатъчно финанси от изпълняване на мисии, за да се подготвите за финалните части на играта. Естествено, можете да не се присъедините към никой, но тогава ще ви убегне Faction War частта от играта, която е истински забавна.

Блатото

Блатото е Tutorial нивото на зоната. Използвано е да се даде време на играча да свикне с интерфейса и новите опции в играта. Забележете, че само там се сблъсквате буквално на всеки сантиметър с DX10 ефекти и текстури, в другите нива дизайнерите не са си давали чак толкова много зор да накарат ченетата ни да увисват. Автоматично ще се присъедините към Clear Sky фракцията, за да видите как действа Faction Wars-а и в общи линии с това се изчерпват официално интересните моменти. Неофициално - из нивото са скрити доста благинки, които да ви дадат предимство в началните и средните статии на играта.
Всички гайдове в Блатото са безплатни, след това ще трябва да платите майка си, баща си, лъв крак и бъбрек, ако искате да бъдете транспортиран бързо от точка А до точка В. Ако не искате винаги да сте на червено с финансите, вижте точно какви са цените и опознайте локациите, до които могат да ви закарат гайдовете - можете да спестите много време и пари, ако ги използвате правилно. В базата на сталкерите можете да откраднете мерник и два калашника от техничаря, ако успеете се покатерите по покривите и успеете да застанете над него. Преди да излезете от блатото, бъдете сигурни, че сте забърсали:
- Оптиката от сандъка на Lookout Tower
- Viper 5 в Pump Station и Southern farmstead.
- Пистолета със заглушител в подводния сандък в големия комин на Village Ruins.
- Chaser 13 помпата в сандък източно от Pump Station-а.
- Vintar Sniper Rifle в останките от влака (трудно се стига до тях заради аномалиите)
- CS-3 бронята (награда при приключване на куестовете)
- Veles детектор и всички арте-

факти, които намерите.
Ако имате проблем с военните картечници на изхода от блатото към Gordon, върнете се обратно в него. Ще бъде отворен пътят към северните части на Agroprom.

Gordon

Стартовата зона от първата игра и дом на Сталкерите самотници. Всеки път, когато получите сталкерска задача извън тази зона, можете да осребрите наградата си в сталкерската централа в северната част или при Wolf. Удобното на Gordon е, че понякога част от сталкерите са ветерани с екзоскелети и добри оръжия. Ако ги оставите да умрат, ще получите достатъчно напомпване. По време на мисиите не им се активира скриптът да потърсят укритие, така че след това можете да съберете SPAS-12, IL86s и Vintar снайпер.

Garbage

Тук постоянно ще воювате с бандитите. До пач 1.5 беше невъзможно да прочистите базата им, но сега този проблем е оправен. Единственият сталкерски лагер е на Flea Market, а всички награди от мисии в Garbage се осребряват в Gordon.
SPOILER: По сюжет под Flea Market ще бъдете атакувани от два бандита, които ще ограбят всичките ви пари и вещи в момента, в който се върнете от Dark Valley. После можете да си върнете инвентара (оставете в сандъците около лагера някакъв автомат и амуниции за него), но не и парите. Изхарчете всичко преди това - ъпгрейди по костюма/оръжията вършат работа.

Agroprom

Това е домът на Duty (има и голям сталкерски лагер). В базата между разбитите газови цистерни (точно до ЖП линията) има шахта с отшелник, предлагащ най-добрите оръжия в играта на безумни цени. Постоянните мисии за защитата на лагера от мутанти и бандити пък се отразяват добре на джоба ви. Само в базата на Duty можете да ъпгрейднете Vintar снайперите.

Yantar

Дом на единствената неутрална и приятелски настроена към вас фракция - тази на учените. Тук можете да си купите SEVA костюм. Над езерото има скално образувание с два артефакта в него, единият винаги е Eye, струващ 20000 рубли. Враговете ви тук ще са зомбита и мутанти, така че присъствието на SPAS12 в инвентара ще ви улесни много. Зомбитата вече не умират от един удар с нож.

Red Forest

Може би най-трудната част от играта. В момента, в който влезете в нея, трябва да преследвате Strelok, попадате в засада, в която нямате достатъчно добра броня, а оръжията ви не са достатъчно добри, за да избиете всичко за норматив и да проследите сталкера. Пригответе се за множество сблъсъци с аномалии (и артефакти) и мутанти, а ако сте приятел на Freedom, и за битка с 12 тежковъоръжени и бронирани сталкера до базата на Горския. Те от своя страна носят тежки картечници, така че един напълно ъпгрейднат снайпер от базата на Freedom ще се изплати многократно в тази ситуация.
До скалното образувание на изхода на картата (2 артефакта) се разхожда гигантски Flesh мутант. Над 160 патрона с Vintar-а в главата му и 10 гранати не бяха достатъчни да бъде убит (може би е бъг), затова не се занимавайте с него, а просто свийте артефактите и дим да ви няма.
Минавайки през тези зони ще разполагате с достатъчно пари/оръжия/броня и опит, за да продължите нататък сами, няма да ви развали удоволствието. ;)

Tweaks

Преди да подкарате Clear Sky на машината си, е добра идея да се отбиете през www.tweakguides.com/ClearSky_3.html, като вземете предвид следните фактори:
- Енджинът е хаотичен - понякога се движи плавно на слаби машини, друг път дере при същите настройки на много силни такива - зависи изцяло от това какви компоненти имате и дали украинците са сетили да ги включат в поддържаните (от модел на видеочипа до производител на картата и RAM-та)
- DX 10 dynamic lighting опцията е активна само под Vista.
- Намаляването на grass density опцията, не само че драстично вдига производителността, но повишава видимостта ви. За сметка на това убива реализма, ако смятате за реалистично да презареждате за 15-ти път игра, и пак да не знаете кой и от къде ви е застрелял.
- 1440x900 е оптималната резолюция за тази оптимизация на енджина, дори при много силни машини (4 ядра, 4 GB RAM, 2 видео карти висок клас).
- Никога не изключвайте опцията NPC flashlights - осигурява лесни хедшотс през нощта.
- Махнете head bob, освен ако не сте с 99% резистъмс към морска болест.

Пачовете

В момента на писане на този гайд последният пач на "пазара" е 1.5.05 (30.IX.08). Играта е ънплейъбъл до 1.4 включително, при оригиналния релийз не се активират главни куестове, при 1.3 много често се чупят save игри, 1.4 е с липсващи оръжия и чупещи се save-ове. Самите Saves от 1.1 и 1.3 не работят с 1.4 и 1.5. При преминаването към 1.5. е най-добре да започнете нова игра, иначе рискувате да се вкарате в серия от бъгове, правещи Clear Sky невъзможна за завършване. За сега Patch 1.5.05 се държи стабилно и силно ми се ще да вярвам, че следващите ще оправят само оптимизацията на енджина (1.5. я вдига с 5 до 15% в зависимост от машината).
Повечето крашове до 1.5 се появяват, когато тръгнете да пътувате из зони и да правите неща, които дизайнерите не са очаквали, че ще извършите. Ако струпате много такива събития (да се върнете в зона, в която не бихте имали интерес да бъдете), то е възможно играта да крашне при зареждането, повреждайки последните 1 до 5 сейва. Също така на всеки часчас и половина е добре да спирате играта и рестартирате PC-то.

Общи съвети

- Всички диалози се съдържат в PDA-то
- CTRL + Shift ви карат да клекнете още по-ниско, задължително за Stalker, това не е Crysis.
- Ако се качите на скала/кола/сандък, когато ви нападнат мутанти, имате "висок" шанс на оцеляване. Всичко над метър и половина ви прави неуязвими, а мисиите "Защити лагера от мутантите" стават детска игра. Ако сред лагеруващите има сталкер с оръжия, които искате - оставете го да умре по време на атаката.
- Говорете с всеки, купувайте всяка информация за скрити сандъци - в тях са flash устройствата, искани от техниците за ъпгрейди на арсенала ви.
- Не оставяйте сандък/кутия

непреровена.
- Във всяка зона си оставяйте резервни амуниции/аптечки/оръжия. Така можете да освободите до 30 кила от гърба си. Избирайте металните кутии - при тях предметите не изчезват, след като излезете от нивото.
- Поддържайте теглото си минимално, спринтът в Сталкер е животоспасяващ. Изключение от правилото е, ако сте облечен в екзоскелет с надути до максимум защити - танкът няма нужда да е бърз.
- Амунициите, които ще намирате в телата са малко 15-20 патрона. Затова преди да продадете всяко оръжие, цъкнете с десния бутон на него и използвайте Unload, за да получите пълен пълнител. Същото важи и на бойното поле - хвърляйте оръжията, които не ви трябват. Не забравяйте правилото, че най-доброто оръжие е стрелящото. Без патрони сте за никъде. В такъв случай е добре да се ориентирате към оръжие, ползващо боеприпасите на врага ви.
В играта има три основни типа оръжия: руски, NATO стандарт и специални (картечница, снайпери, Gauss).
- Clear Sky дава повече време за разрешаването на второстепенните задачи - не се паникьосвайте. Освен това винаги поемайте максималното количество куестове, което можете в даден град/зона, за да си спестите търчането.
- Целете се в главата, колкото и безумно банален да ви се струва този съвет - повече от три пълнителя в тялото със среден клас автомат са нужни, за да свалите сталкер с екзоскелет, но до тогава най-вероятно ще сте труп.
- В Clear Sky няма части от животни, куестове и награди за тях, за това ветераните да спрат да ровят по телата на мъртви кучета, сноркове и глигани.
- Кръвопийците, за разлика от първата част, са НЕУЯЗВИМИ докато са НЕВИДИМИ. Повторете си го десет пъти. Освен това са в пакети от по 4 и повече - запасете се с добра пушка-помпа и се целете в главата в момента, в който се материализират до вас.
- При емисиите - трябва да имате солиден (бетон) покрив над главата си, за да оцелеете - експеримент в базата на Freedom показва, че просто каширане в каравана или зад бара (ламарин покрив) не помага.
- В STALKER най-мистериозните и силни артефакти са F5 и F9 бутоните.

Детекторите

От детектора зависи какви артефакти ще намерите и как ще го направите. Съветът ми е да не се впускате в лов за предмети, преди да сте взели най-добрия.
Echo - началният детектор, показва локацията на артефакта с писукане
Bear - подобрена версия на Echo-то, има и дисплей
Veles - най-добрият детектор с екран, показващ точното местоположение на артефакта.
Можете да намерите един в горния ляв ъгъл на Блатото. Идете на север, под счупения ЖП мост, и завийте на дясно до далекопровода, за да намерите тунел под един от вагоните.
Детекторът е под единия от матраците и не се вижда, освен ако не задържите [F] близо до него. Застанете с гръб към стената и погледнете към матраците, за да го откриете.

Артефактите

За разлика от първия Сталкер, в който генерираните от зоната предмети се въргаляха навсякъде като бонбонки, търсенето и придобиването на артефакти в Clear Sky е съвсем друга бира и отговаря на високата им цена и търсеност, наложени в сюжета.
Те се откриват в скупчвания от аномалии, като най-често представляват безвредна аномалия, движеща се сред останалите. Единственият начин да вземете артефакта от нея е да сте с изваден детектор и достатъчно близо. Има три етапа за откриването:
1. влизане сред аномалията
2. локализиране на артефакт
3. излизане по живо, по здраво
Като точка 1 и 3 са най-сложната част. На http://domk rat.nm.ru /clear_sky_faq.htm можете да намерите описание как да достигнете до всички по-големи артефакти и как да боравите с първия детектор.
Сайтът е на руски, но през google може да бъде преведен на английски. Артефактите нямат точна позиция, освен това зависи от детектора какъв предмет ще намерите.
Някои от тях се respawn-ват след определен период (1 игрова седмица). Освен бонус ефекти и защити, артефактите са основен източник на рубли и основната причина да се завърнете в блатата, след като сте излезли от там. Всяка аптечка и антирадиационен пакет, изразходван в откриването им, си заслужава ресурса.
Артефакт - Цена - Ефект (н-негативен/п-позитивен ефект)
Battery - 6000 - Radiation +2н, Endurance +2п
Bubble - 12000 - Radiation -6п
Compass - 50000 - Endurance +6п (този не го продавайте, трябва за куеста в Red Forest)
Eye - 12000 - Radiation +2н, Bleeding +40п
Flash - 12000 - Radiation +1н, Electrical +3п
Gravi - 12000- Radiation +3н, Max Weight +20kgп
Jellyfish - 4000 - Radiation -2п
Kolobok - 12000 - Radiation +2н, Health +4п
Mama's Beads - 6000 - Radiation +2н, Bleeding +20п
Meatchunk - 4000 - Radiation +1н, Chemical +3п
Moonlight - 6000 - Radiation +2н, Telepathy +3п
NightStar - 6000 - Radiation +2н, Max Weight +10kg п
Shell - 12000 - Radiation +3н, Endurance +4п
Stone Flower - 3000 - Radiation +1н, Telepathy +1п
Soul - 6000 - Radiation +2н, Health +2п
Wrenched - 8000 - Radiation -4п

Както и сами забелязвате, повечето предлагат позитивен ефект за сметка на повишено ниво на радиация.
В нормални условия радиацията ви убива бавно, ако вече разполагате с артефакт, който я намалява, дори може да не са ви нужни антирадиационни хапове, за да се справите с нея.
Но трябва да комбинирате няколко артефакта, от които поне един да е чисто антирадиационен (Wrenched се намира лесно в началните етапи на играта), за да не се самоубиете.
Артефактите, качващи капацитета на преносимото, просто променят тавана, при който спирате да се движите от прекомерна тежест (екзоскелетният костюм дава още 10 кг към него), но не и границата, при която спирате да тичате - тя винаги е 50 кг.

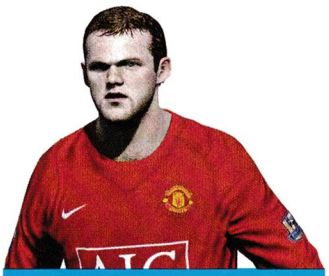
Оръжията

Всички ъпгрейди на оръжията, веднъж инсталирани, не могат да бъдат махани! Ако засилите точността и намалите отката на някое, няма да можете да увеличите ударната му сила - сами преценете кое повече подхожда на стила ви на игра - автомат с висока точност и оптика или скорострелен и мощен за къси и средни дистанции.
На повечето оръжия може да се сложи оптика (някои имат по default такава, на всички автомати може да се добави с ъпгрейд, но той ще ви анулира други по-важни) и/или заглушител.
IL86 е страхотна стартова карабина/снайпер, но дори напълно ъпгрейдната и в перфектна техническа изправност заяжда често.
TRs301 е чудесно оръжие за средата и дори по-късните етапи на играта, ако поемете мисиите на Freedom ще имате тонове такива с оптика и заглушител.
Снайперите и картечниците използват едни и същи патрони, самите картечници са доста скъпи и ако ги продавате, свалянки им пълнителите - ще имате достатъчно амуниции за SVD-то ви, в същото време и достатъчно пари.
AC96/2 е силно подобрен в сравнение с първата игра и е основното оръжие на Duty ветераните.
Удобно за разчистване на военния комплекс в Gordon, тъй като е много мощно, а използва руски патрони.

Броните

При ъпгрейда на броните важи същото правило - дадени ъпгрейди анулират други, така че ако подобрите бронята на някой, няма да можете да напомпате издръжливостта му към огън/отрова/пси/радиация.
Всички брони се купуват с изключение на CS-3, която ще получите като награда на излизане от Блатото (loners техникът може да я подобри).
Sunrise Suit е награда от Duty, ако им помогнете в блатото на Agroprom (има много джобове за артефакти). Има и специални брони, които получавате в момента, в който се присъедините към Duty или Freedom. До екзоскелета използвах SEVA броня, която може да се закупи от Dr. Sakharov в Yantar, с ъпгрейди на Night Vision-а и бронята. Когато ъпгрейдвате костюм, имайте предвид, че слагането на маска (антирадиационен ъпгрейд) премахва възможността за Night Vision.

cheat line



По всяко време и място бъди неуязвим, имай всички оръжия и амуниции или снабди с ресурси кралството си.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на

номер 1915

(за абонати на мобилните оператори)

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси:
тел. 0885 524 635 от 10 до 17 ч.

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите -console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

A

Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Wonders 2 ... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201

B

Bioshock ... cheat224
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190
Brothers In Arms: Hell's Highway ... cheat245

C

Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty ... cheat171
Civilization 4: Beyond the Sword ... cheat222
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
C&C 3: Tiberium Wars ... cheat206
Clive Barker's Jericho ... cheat235
Comandos 3: Destination Berlin ... cheat179
Company of Heroes ... cheat180
Company Of Heroes: Opposing Fronts ... cheat236
Crysis Warhead ... cheat246

D

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Driver Parallel Lines ... cheat218
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

E

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Enemy Territory: Quake Wars ... cheat226

F

F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R. Perseus Mandate ... cheat 234
Fahrenheit ... cheat148
Far Cry ... cheat149
Freelancer ... cheat151

G

Gothic 3 ... cheat142
GTA: San Andreas ... cheat143
Ground control ... cheat144

H

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Half-Life 2: The Orange Box ... cheat230
Half-Life 2: Episode Two ... cheat231
Halo 2 ... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Heroes of Might and Magic V ... cheat134
Heroes of Might and Magic III ... cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Imperium Romanum ... cheat241

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights ... cheat227

K

Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Lost: Via Domus ... cheat240

M

Mafia ... cheat98
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mass Effect ... cheat242
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault ... cheat106
Medal Of Honor: Airborne ... cheat225
Medieval 2: Total War ... cheat107
Mercenaries 2 ... cheat244

N

Need for Speed: Underground ... cheat91
Need for Speed: Most Wanted ... cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer ... cheat228
No One Lives Forever 2 ... cheat97

O

Overlord ... cheat220

P

Painkiller: Overdose ... cheat233
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy ... cheat46
Sid Meier's Pirates ... cheat49
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldier of Fortune: Payback ... cheat232
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Spore ... cheat243
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72

T

Tarzan ... cheat23
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Godfather: The Game ... cheat29
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2: Bon Voyage ... cheat223
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
Two Worlds ... cheat216
Tzar ... cheat42

U

UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12

W

Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
Warcraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9
World in Conflict ... cheat229

X

X3: Reunion ... cheat10

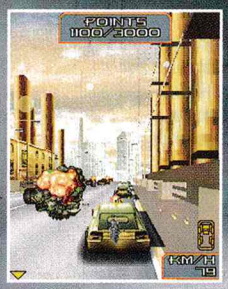
Z

Zoo Empire ... cheat11

Създадена по едноименния филм с участието на Jason Statham, Death Race е екшън ориентиран рейсър, разработен на Asphault енджина. Историята пресъздава едно утопично, управлявано от корпорациите бъдеще, в което предприемчива директорка на затвор организира състезания между питомците си със смъртоносен изход. Ще поемете ролята на Франкенщайн - мистериозен пилот, носещ метална маска на лицето си и каращ силно тунингован Ford Mustang GT. Целта ви е да спечелите всяко едно от десетките състезания, нареждайки се в челната тройка. Между състезанията ще можете да вложите спечеления кеш в подобрения по колата в три посоки - двигател и скорост, защитни и атакуващи джаджи. Напредвайки в сюжета и състезанията, ще отключвате и нови навигаторки, носещи постоянен пасивен бонус.

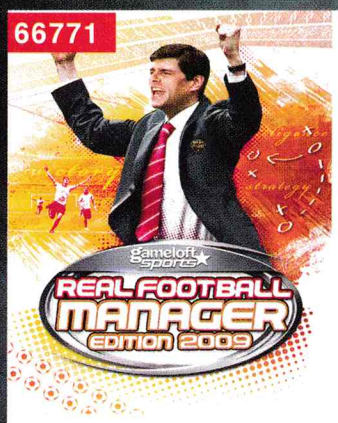
На пистата се оглеждайте за Нитро бутилки и доларчета, за да ускорите победата си или да разширите банковата си сметка. Точно както и във филма, на определени места по трасето са поставени иконките на щит или меч, активиращи картечницата, ракетите или щитовете ви. Освен тях има и иконки с черепче, преминаването през които води до сигурна смърт. Ще получавате допълнителен бонус, ако не просто преминете финиша пръв, но и отсвирите повечето си опоненти по пътя. Което не е лека задача, при положение че дори да махнем факта, че те също могат да ви отстрелят, то трасето е пълно с капани и барикади, спиращи движението или изпращащи във вечните ловни полета.

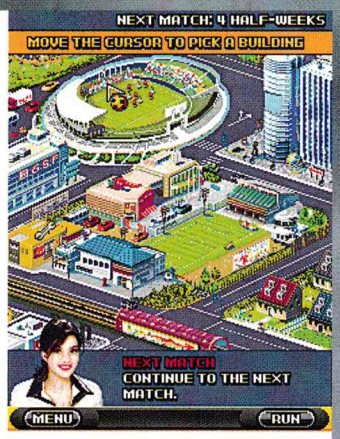
ОЦЕНКА: 99%



gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

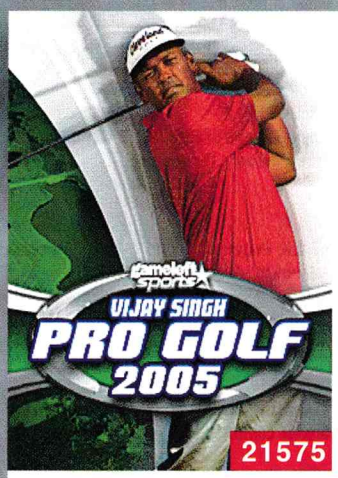
ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

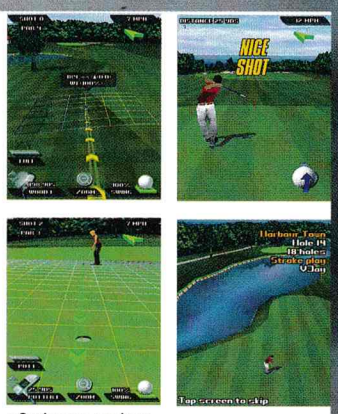




Gameloft успяха да наложат Real Footbal франчайза си като "Фифа за мобилни телефони". Междувременно пуснаха и няколко много добри мениджърски и сити билдър игри. Сега комбинират трите елемента, за да създадат най-добрия футболен мениджър, който ми е попадал на дисплея на тутурутката. В него са миксирани дълбочината на геймплея на футболния мениджър, в който ще трябва да си изберете лига, и отборът, с който да изведете момчетата си до шампионското място. Имате и икономически главоблъсканици за поддържане на финансовия баланс на отбора и комуникация с медиите. А черешката на тортата са сити билдър елементите при избирането на стадион, придружен от офис и тяхното разрастване. Играта предлага десетки часове геймплей, позволява ровичкане в най-дребните детайли на всеки футболист и създаването на машина за пари от 11 лумпена, търчащи зад кожена топка. Както всички знаем - в България всеки е футболен експерт и Real Football: Manager Edition 2009 ви позволява да го докажете.

ОЦЕНКА: 90%





Vijay Singh, наричан още "Големият фиджанец" е професионален голфър от островите Фиджи, който в продължение на 32 седмици от 2004 до 2005-та е номер едно в световната голф ранглиста. Е, след това бива изместен от Тигровата Горичка (Tiger Woods), но тази година спечели FedEx купата, което го върна обратно в класацията. Именно първият му период на слава разглежда Vijay Singh Pro Golf 2005 3D. В нея ще поемете ролята на славния голфър, за да натикате с максимално движение максимално топки по дупките. Ако сте смутени от концепцията на голфа (топките влизат в дупката, стикът остава отвън), това е играта, с която да можете да потренирате разбиранията си. С нагласянето на силата и ъгъла на удара изборът на различни стикове и съобразяването с атмосферните условия лесно ще придобиете систематични знания за играта, а 3D средата е повече от реалистична за мобилен телефон. Между другото, голфър е човек който играе голф, а не шофьор на Фолксваген Голф Единичка.

ОЦЕНКА: 80%

ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

FUN4GSM
WWW.FUN4GSM.COM

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ ЗА JAVA ИГРА, ВИДЕО ИЛИ МУЗИКАЛЕН ТОН

ЦЕНА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1819 2,40 ЛВ. С ДДС ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. СПИСЪК С ПОДДЪРЖАНИТЕ МОДЕЛИ ТЕЛЕФОНИ НА: WWW.FUN4GSM.COM

НОВО

REAL SOCCER 2009

EG43322

Готов ли си за ново предизвикателство?

СТАНИ ИСТИНСКА ЗВЕЗДА, КАТО *CESC FABREGAS*

Когато чуеш скандиранията на феновете си от трибуните ще разбреш, че това е най-реалната футболна игра за мобилен телефон. Лесна за контрол с много реални ситуации.

РАЗКОШНИ КОЛИ, БОГАТИ ВОДАЧИ, ИЗКЛЮЧИТЕЛНИ СЪСТЕЗАНИЯ

ASPHALT 4 ELITE RACING — НОВО — EG53621

CRASH ARENA 3D — ИЗПИТАЙ ИСТИНСКО ВЪЛНЕНИЕ НА АРЕНАТА! — EG34907

ММННООГОО ЯКО!

ASPHALT 3 3D — EG39608

ProMoto Racing — ТРЪПКА ОТ ВИСОКАТА СКОРОСТ НА МОТОЦИКЛЕТА ТИ! — EG56412

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК АВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

екшън

Grimsonland Mobile Massacre — ТОВА Е ТЪМНОЧЕРВЕНА СТРАНА! — EG53863

ТВОЯТА САБЯ И СИЛА ЩЕ ИЗГОНЯТ ТЪМНИНАТА — Soul Darkness — НОВО — EG25453

БОРИ СЕ С ДОБРЕ ОБУЧЕНИЯ ВРАГ — Black Sabbath 2 Siberia — EG50405

puzzle

НАЙ-ЗАБАВНОТО ШОУ — Bubble Bobble — НОВО — EG24431

ТОВА Е НОВИЯТ ТИ ДОМАШЕН ЛЮБИМЕЦ — Dogz 2 — НОВО — EG19386

adventure

НОВО — The Mummy — СПАСИ СВЕТА НА ИМПЕРАТОРА ДРАКОН! — EG74218

НОВО — Revival Deluxe

ИЗБЕРИ СЪДБАТА СИ!

Стани непобедимия генерал, вродения дипломат, талантливия икономист или умния политик? Изследваш много континенти, изграждаш градове, развиваш науката и новите технологии, да поддържат икономическия баланс.

EG55037

sexy

НОВИЯТ СЕКС УЧИТЕЛ — Kamasutra 2 — НОВО — EG11131

ИГРА ЗА ТАЙНИТЕ НА ЛЮБОВТА! — Sex Sutra Edition I — НОВО — EG27624

НАЙ-ВАЖНИТЕ 3 ДНИ В ЖИВОТА ТИ! — Sex Trip — EG45358

ЗАБАВНО Е! СЕКСИ Е! — Sex Memory — EG72690

ОЦЕЛЕЙ ПРЕЗ ИЗПИТАНИЯТА, УСТОЙ НА ИЗКУШЕНИЯТА — Beowulf The Mobile Game — EG80629

МЛАДА ЖЕНА Е НАМЕРЕНА МЪРТВА... ПРИСЪЕДИНЕТЕ СЕ КЪМ ОТДЕЛ В МАЯМИ И ВОДЕТЕ ОФИЦИАЛНОТО ПРОУЧВАНЕ — CSI: Miami The Mobile Game — EG89423

LOST — МОБИЛНА ИГРА ПО НАШОМЯЛ TV СЕРИАЛ LOST — EG28672

gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

забавни

Fart Machine — ЦЕНЗУРА — НОВО — ДАЛИ ОКОЛО ТЕБ ИМА ХОРА С ЧУВСТВО ЗА ХУМОР? ПРОВЕРИ САМ! — EG95907

НОВО — АБСОЛЮТНА НЕОБХОДИМО Т, КОЯТО ЩЕ ПОМОГНЕ ПРИ ПЪТУВАНЕТО ТИ!

Don't Miss London — EG64832

Don't Miss Venice — EG78832

Don't Miss Paris — EG91929

Don't Miss Barcelona — EG19353

arcade

Arcade Park — 3в1 ARCADE BAL, ASTEROIDS И RUSHMAN — EG12963

ПОСЛЕДЕН ИЗПИТ. ДОКАЖИ СЕ! — EG82231

ЗАГАДКИ И ВЕРИГИ ОТ ЦВЕТНИ ТОПКИ — EG82907

видео

18 — EG87911

ЦЕНЗУРА — 18 — EG36354

18 — EG53354

18 — EG56958

18 — EG19908

18 — EG84575

top

ENRIQUE IGLESIAS	CAN YOU HEAR ME	EG84287
NE-YO	CLOSER	EG71507
MAROON 5 FEATURING	IF I NEVER SEE YOUR FACE AGAIN	EG52115
RIHANNA		
MORANDI	ANGELS (LOVE IS THE ANSWER)	EG87455
RIHANNA	TAKE A BOW	EG18072
DUFFY	MERCY	EG99603
SAM SPARRO	BLACK & GOLD	EG83043
LIZZ WRIGHT	COMING HOME	EG73880
LIL WAYNE	LOLLIPOP	EG63779
NELLY FT. FERGIE	PARTY PEOPLE	EG81900
50 CENT FT. J.TIMBERLAKE	AYO TECHNOLOGY (SHE WANTS IT)	EG28090
ABBA	GIMME! GIMME! GIMME!	EG18304
AKON	I WANNA LOVE YOU	EG47805
BRYAN ADAMS	(EVERYTHING I DO) I DO IT FOR YOU	EG44916
BRYAN ADAMS	I THOUGHT I'D SEEN EVERYTHING	EG91072
ENRIQUE IGLESIAS	DO YOU KNOW (THE PING PONG SONG)	EG70347
FERGIE	GLAMOROUS (EXPLICIT)	EG91384
GLORIA GAYNOR	I WILL SURVIVE	EG71847
GUNS N`ROSES	DON`T CRY	EG26363
GWEN STEFANI	THE SWEET ESCAPE	EG52325
JAMES BROWN	I FEEL GOOD	EG73868
JANET	FEEDBACK	EG99964
LIL WAYNE	LOLLIPOP	EG63779
MARIAH CAREY	TOUCH MY BODY	EG83733
MAROON 5	MAKES ME WONDER	EG58121
MIKA	GRACE KELLY	EG69702
NE-YO	GO ON GIRL	EG29287
NELLY FT. FERGIE	PARTY PEOPLE	EG81900
NO ANGELS	DISAPPEAR	EG77551
ONEREPUBLICK	STOP AND STARE	EG78001
RIHANNA	TAKE A BOW	EG18072
ROBYN	HANDLE ME	EG47213
SAM SPARRO	BLACK & GOLD	EG83043
SCISSOR SISTERS	I DON`T FEEL LIKE DANCIN`	EG52400
SOULJA BOY TELL`EM	CRANK THAT	EG84852
SUGABABES	ABOUT YOU NOW	EG30212
YVES LA ROCK	RISE UP	EG49765

MUSIC4YOU

ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ WAP САЙТ FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ – СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

Всяка поръчка полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонаментът се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819. (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗБЕРАТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР ДОБАВЕТЕ ТО НАКРАЯ: EG12345 06YXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ, С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Sony**
Създател: **Media Molecule**
Платформа: **PS3**
Играчи: **1-4**

Ивелин Г. Иванов

Да живее въображението!

Little Big Planet

Аз лично съм учуден, че някой в тази индустрия все още има нахалството да проявява въображение. От десетина (че и повече) години вече любимата мантра на гилдията е „контрол на риска". Какво ще рече това? Елементарно – колкото по-нова, по-различна и по-нестандартна е една идея, толкова по-голям риск представлява тя за един мултимилионен бюджет. Имаш ли си вече утвърдено „ай пи" („интелектуална собственост", или в случая „марка", ако щете), дръж се за него като удавник за сламка. Разбира се, никой не прави това така добре както Electronic Arts, безспорните гурута на тази идеология, но в момента почти няма голям издател, който да разсъждава иначе. Освен Ubi Soft и Sony, може би. Нищо чудно тогава, че Little Big Planet видя бял свят именно изпод крилото на Sony Computer Entertainment. Нищо чудно също, че именно ексклузивните „нови марки" от каталога на японския гигант са на път да спечелят убедително уж безвъзвратно изгубената битка с Microsoft и техния Xbox360. А сигурно е истина страхотно да имаш нещо като Little Big Planet сред ексклузивните си заглавия. Игра като тази е идеалната реклама на един пазар, където определено има нужда от проветряване. Достатъчно е да видиш няколко кратки секунди с видео от нея, за да ти светне големият неонов надпис „ОРИГИНАЛНО!!!. И което е още по-хубавото, не става въпрос за оригиналност заради самата оригиналност, а за нещо достъпно и универсално прилепчиво още от първата минута на контакта ти с него. Жанрът на Little Big Planet всъщност (и противно на очакванията) е адски лесен за идентифициране. Става въпрос за платформър (или „джъмп енд рън", ако предпочитате) в най-чистата му форма, плюс леки забежки в посока екшън и малко логически загадки за аромат.

Играта дори предлага нещо като обяснение за своя налудничав (по един особено сладурски начин) свят. Little Big Planet е мястото, където се събира цялото човешко въображение, генерирано в сънищата и мечтите на хората. То е обитавано от парцалени кукли наречени „sackboy", които са най-симпатичното нещо, създавано от захарната пръчка насам. Въпросните човечета имат неотразимия чар на най-страхотната колекция от смайлита, за които можете да се сетите, и просто няма как да не ви спечелят за броени секунди за каузата си. Същото важи и за всяко дребно детайлче от уж адски минималистичната визия на Little Big Planet. Нещо подобно се създава само с много, ама много любов и с още повече талант плюс професионализъм.

Но нека се върнем на геймплея на LBP преди да сте решили, че всъщност ви говоря за поредния клип на Coca-Cola. Както вече успях да вмъкна сред пороя от суперлативи (какво да се прави – впечатлителен си падам) става дума за почти класическа „бягай и скачай" формула. Нашият приятел Сакбой (нещо като „торбалан" в свободен

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

превод, от „sack" – торба :)) трябва преодолее серия от джъмп енд рън предизвикателства като разчита на всичко два бутона – X за скок и R1 за хващане и преместване на предмети.

Целта е проста – да се премине през нивото в рамките на ограничен брой животи, като междувременно се съберат колкото може повече сини сфери, за да се постигне по-висок резултат. Светът на Little Big Planet е изпълнен и със сериозни препятствия и опасности като електрически ток и огън и симпатягата Торбалан го отнася по всевъзможни начини, кой от кой по-забавни и подкрепени с неочаквано добри за такъв тип игра специални ефекти. Ако разполагате с нужното търпение, из нивата можете да откриете ключове към допълнителни предизвикателства от всевъзможен характер. Като пътуване с въздушен балон, бягство от затвор за животни и битки с пълчища от нинджи например. Все още не съм имал шанса да опитам играта на живо, но вече яко ме сърбят ръцете именно за въпросните предизвикателства, където - както твърдят очевидци – геният на дизайнера на играта се е развихрил без каквито и да било задръжки. И макар LBP да се играе чудесно и в уединение, всички твърдят в един глас, че истинският купон в това заглавие е кооперативният режим на игра, в който могат да се включат от двама до четири играча. За част от препятствията и логическите загадки дори е необходимо взаимодействието между няколко участници и поне на видео всичко това изглежда като страховит купон.

Оттук се досещам за следващата ключова дума в творението на Media Molecule – общуване. Като се започне от общуването в най-директен смисъл (можете да използвате D-Pad-а, за да изразите четири основни емоции, и аналоговите стикове, за да ръкомахате) и се стигне до неприкритите амбиции на авторите на играта да създадат „къмюнити" от почитатели. Little Big Planet предлага един от най-богатите на възможности едитори за създаване на нива, които някога съм виждал. За разлика от повечето подобни „инструменти", този в LBP наистина ще ви даде възможността да създадете свое абсолютно пълноценно ниво, което дори да мери сили с кое да е от „оригиналните", включени в играта. Това, разбира се, е добрата новина.

Лошата е, твърдят, че този едитор (изглежда) не бил за всяка уста хапка. Всеобщото мнение по въпроса е, че само една много малка част от феновете ще намерят време и сили да създадат нива с размера и уникалността на тези от оригинала. Аз лично не съм съвсем сигурен по въпроса. По-важното е, че възможността е там, защото едиторът на играта очевидно дава кажи-речи същите шансове, каквито са имали и професионалните дизайнери на нива. Не мисля, че „любителската маса" трябва да бъде подценявана. Освен това - въвлечеш ли веднъж потребителя в процеса на създаване, пред бъдещето на играта се откриват наистина безкрайни хоризонти. Little Big Planet, разбира се, едва ли е без недостатъци (повече за тях ще мога да ви кажа в ревюто на играта). Един от тях е очевидно сравнително краткото чисто игрово време плюс липсата на сериозно предизвикателство.

Ще видим дали е наистина така. Но едва ли смисълът на начинанието, наречено Little Big Planet, е било създаването на безупречната игра, която да угоди на всеки под слънцето. Самият факт, че нещо толкова различно (пък било то и само като визия) се е появило сред лавината от все по-еднакви и все по-бездушни глупости, наречена „развлекателен софтуер", е наистина показателен. Като добавим, че издател на играта е не кой да е, а един от гигантите в бизнеса, това може би вече казва много. Въпросът е сега дали нашите геймърски сетива вече не са притъпени дотолкова, че да са станали нечувствителни за оригиналността.

Ревю
Жанр: **Хорър оцеляване**
Издател: **EA**
Създател: **EA**
Платформа: **X360, PS3, PC**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

No Space like Dead Space

Dead Space

Човек никога не може да каже дали сървайвъл хорър жанрът се е запътил нагоре или надолу, дали е в застой или някъде по средата между всичко това. Малко преди излизането на Resident Evil 4 например ми се струваше, че вече няма кой да направи интригуваща, конкурентоспособна игра от тоя тип. След RE4... е, всички знаем какво се случи после. И тъкмо когато бях готов да заявя, че жанрът изживява своеобразно възраждане, ето че се появиха двата последни Silent Hill-а плюс последния Alone in the Dark и всичко си остана по старому върху плещите на Capcom. Затова и не знаех какво точно да очаквам от Dead Space, макар че човек можеше и със затворени очи да усети потенциала на проекта. Е, сега спокойно мога да заявя, че новото творение от каталога на EA всъщност е дори по-добро, отколкото аз си мислех, че може да бъде.

Историята на играта започва изцяло в духа на култови филмови sci-fi horror класики като Alien и Event Horizon. Малък патрулен кораб на корпорацията Си И Си е изпратен с мисия да провери проблемите в комуникацията с гигантския космически кораб за добив на руда Ишимура. Главният герой, инженерът Айзък Кларк е пратен заедно със съекипниците си на борда, за да установи броени минути след пристигането си, че комуникацията е най-малкият проблем на Ишимура.

Корабът е завладян от кошмарни създания, наречени „некроморфи", които, както се оказва, са всъщност мъртвите вече бивши членове на екипажа, претърпели чудовищна метаморфоза. Скоро същата съдба споделя и колегите на Кларк и той остава съвсем сам на борда на космическия колос, за да се опита преди всичко да оцелее, но и да разбере какво, по дяволите, се е случило там. И за да ви дам един малък пример за това колко добра всъщност е историята, ще отбележа, че Кларк има и втора, лична мисия още от самото начало. Малко преди да се добере до Ишимура, той е получил странно, объркващо съобщение от своята позната Никол Бренан, медицински офицер от екипа на кораба. Сега Кларк се опитва да я открие и спаси или поне да разбере какво точно се е случило с нея.

Сещате се чудесно какво следва оттук натам. Добрата, не – страхотната - новина е, че Dead Space надхвърля очакванията ти във всяко отношение. Като се почне от графиката, невероятно стилна и монолитна, подтискаща и кошмарна. Чудовищата в играта са едни от най-извратените и едновременно с това едни от най-добре замислените и изпълнените (ако не и най-добрите), които някога съм виждал в такъв тип игра. Всичко наоколо - декорите, откритият космос, който се изправя пред вас през просторните панорамни „прозорци", самият аватар, е изпипано в невероятен детайл и предлага не един и два момента, в които просто трябва да спреш, да загърбиш за малко геймплея и да му се насладиш.

Без да изненадва с революционни открития, геймплеят на Dead Space (макар и леко еднообразен на моменти) също е на космическо ниво. Изкуственият интелект на чудовищата е впечатляващ, а всяко от тях изисква специфичен подход и специфично оръжие, а не просто безумна стрелба на поразия.. Както се полага, играта предлага и умерена, но и абсолютно уместна доза от интригуващи логически загадки, които допълват перфектно геймплей предизвикателството.

Накрая съм длъжен да направя една важна забележка – това не е игра за всеки вкус и още по-малко за всяка възраст. Рейтингът ѝ от „18+" е меко казано заслужен, а геймърите със слаби сърца и стомах едва ли ще се чувстват комфортно в „Мъртвото пространство".

+
- Невероятно стилна и завладяваща графична презентация
- Оригинална история с неочаквани обрати
- Иновативен игрален интерфейс

графика
звук
геймплей

5.5

–
- Сравнително еднообразни мисии
- Такава доза насилие и хорър не е по стомаха на всеки

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

Ревю
Жанр: **Рейсинг**
Издател: **Black Rock Studios**
Създател: **Lucas Arts**
Платформа: **PS3, X360, PC**
Играчи: **1-16 (онлайн)**

Ивелин Г. Иванов

Чиста проба купон

Pure

Black Rock определено знаят как се правят рейсинг игри. Още по времето, когато се казваха Climax Studios в портфолиото им се мъдреха заглавия като ATV Offroad Fury, ATV Quad Power Racing и Moto GP. Това бяха до една доста прилични игри, но никога така и не се добраха до статута на истински, безспорни хитове. Затова и не очаквах Бог знае какво от Pure – просто приятна офроуд игрица, която да си има всичко и – вероятно – да успее да ме изненада приятно на едно две места. Леле, колко неправ се оказах... Казано накратко – Pure гази!

Нека първо уточня (в случай че сте членове на „Лигата за борба с двигателите с вътрешно горене"), че ATV са именно онези четириколесни кросови мотори, легнали напоследък на сърцето на българския новобогаташ от селски произход. Не че в ЕйТиВитата има нещо лошо, не. Просто е въпрос на яка задръстения да ги яхаш по улиците на голям град като София да речем. То си е почти като да подкараш Mercedes S-класа по кросовата писта край Севлиево. Иначе, сложени на правилното място и в правилното време „четириколките" вероятно са нечовешки гъдел (и пълен ад за мъжките репродуктивни органи).

И така – по същество, моля. Разбира се, че ще започна с графиката. Скрийншотовете на Pure би трябвало поне да намекват за какво иде реч, но – повярвайте ми – трябва първо да видите тази игра в движение! Като начало пистите са огромни – не толкова като дължина, колкото като мащаби. Бих ги сравнил с пространствата, които предоставяха пистите на SSX навремето. Всичко това е направено с една проста цел – достатъчно пространство за главозамайващите скокове и акробатични трикове, които са в основата на купона. Има моменти, в които дъхът ти просто спира, докато си във въздуха, все едно че се возиш на ролъркостър. Но не си мислете, че докато форсираш с мръсна газ по трасето, там няма много за гледане. Като начало, спецефектите (дим, прах, пушек, искри и прочее) са едни от най-добрите, които съм виждал за това конзолно поколение. Детайлите на самите возила и на самите състезатели са не по-малко впечатляващи. По само то ЕйТиВи се движи всичко, което просто би трябвало да се движи, дрехите на вашия аватар се развяват убедително, всичко, споменато до момента, се зацапва постепенно с кал и прах и т.н, и т.н. Мамка му, тия момчета са стигнали дотам, че са изпипали убедително дори растителността по и около трасето! Красота ви казвам, красота!

Геймплеят е скован по-скоро по формулата „тестване, работи 100%". Добре познатият от предишни игри на Climax трик с „напомпването" на амортисьорите преди скок, отново е на лицето и при това работи все така безотказно. Принципът е прост – натискате и левия аналогов стик назад и го задържате малко преди скока и това ви изстрелва на далеч по-сериозна височина.

Набраната височина пък ви позволява да направите куп различни трикове, както и да навържете няколко от тях един след друг. Управлението на триковете е достатъчно просто и достатъчно сложно в същото време, за да предостави сериозно предизвикателство без да бъде отчайващо трудно. Успешно изпълнените трикове изпълват „турбото" ви, което позволява далеч по-високи скорости и далеч по-сериозни скокове. След всичко това ви оставя само да се приземите що-годе стабилно – иначе следва зрелищно размазване.

Та това е – просто, ефективно, забавно, прилепчиво и мно-оо-го добре изглеждащо! Какво повече му трябва на човек?

Ревю
Жанр: **Хорър оцеляване**
Издател: **Konami**
Създател: **Double Helix**
Платформа: **PS3, X360, PC**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Не е нужно да си луд, за да правиш Silent Hill, но помага

Silent Hill: Homecoming

Продължавам да недоумявам защо Konami изведнъж решиха да изнесат една от най-успешните си поредици извън Япония. Homecoming е второто SH издание, разработено от неяпонски дивелъпър и разликата – уви – е колосална. Иначе всичко в новата игра започва обещаващо. Аз лично нямам никакъв проблем с „пролога" на новата история. Алекс Шепърд е войник от американската армия, който попада в болница след сериозно раняване. Именно там го нападат за пръв път и кошмарите, в които неизменно неговият по-малък брат е в смъртна опасност. Всичко става толкова нетърпимо, че Алекс решава да се върне в родното си градче, само за да го завари завладяно от странни създания и потънало сякаш самото в някакъв кошмар наяве. Дотук нищо кой знае колко тревожно, но още с началото на действието всеки, играл поне едно класическо издание на Silent Hill, вероятно тутакси ще долови, че има нещо гнило в Homecoming.

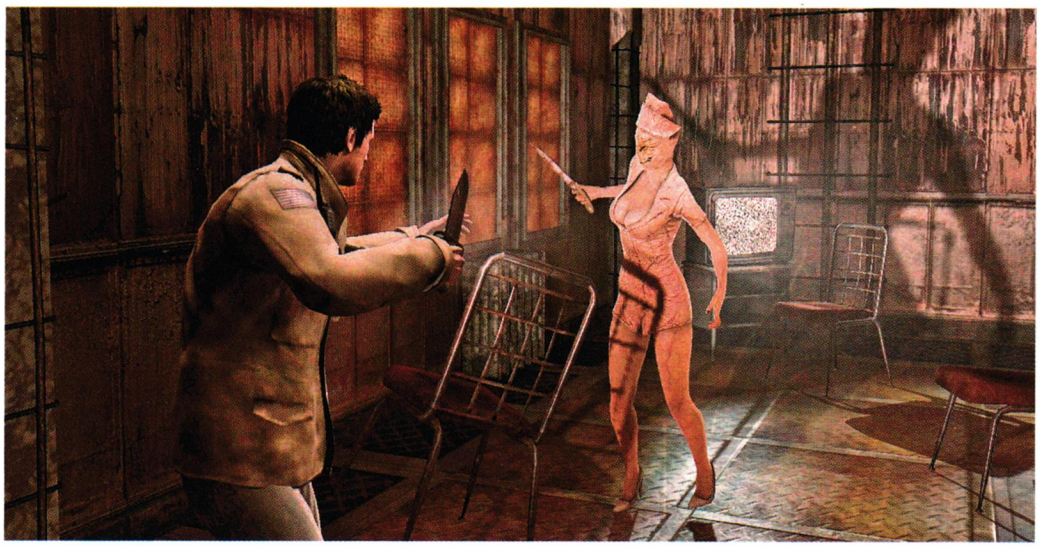
Много скоро причината става повече от очевидна – отново по-скоро за старите фенове на поредицата. Онова, което направи SH такъв култов хит на времето, далеч не беше геймплеят на играта. Точно като във вица за Марс, всичко беше в атмосферата. Винаги съм се чудил колко ли психически затормозени са създателите на първите три издания, за да могат да създадат такъв неподправено, гениално потискащ хорър. Какво ли сънува арт директорът, за да измисли подобни перверзно изкривени създания. Къде точно е чул подобни звуци авторът на звуковите ефекти. И през цялото време геният на тия момчета ме изпълваше с дълбоко уважение. Уважавах ги, но далеч не исках да съм на тяхно място, защото няма такова нещо като позитивен, изпълнен с любов към живота... автор на психологически хорър.

За съжаление, за хората от Double Helix новият Silent Hill очевидно не е бил нищо повече от просто „добра възможност". Да, те са си свършили работата като истински професионалисти – Homecoming без съмнение е една технически и визуално солидна игра. В графично отношение, това дори е едно от най-добрите заглавия в поредицата, особено на ниво осветление. Но новият екип просто не е скован от психически нестабилни, дълбоко нещастни и гениални японци, а от жизнерадостни, розовобузи американски работяги. Повярвайте ми – разликата в резултата от работата на едните и другите е от земята до небето.

И не че Double Helix не са си „написали домашното", както обичат да казват американците. Хората са седнали и надлежно са изиграли всички предишни игри и дори са изгледали няколко пъти едноименния филм. Homecoming е изпъстрена с препратки към предишни издания, плюс някои класически визуални и геймплей заемки. Но всичко това е направено без грам любов към поредицата – само защото е трябвало да бъде направено, тъй като така изискват каноните на професионализма.

Това между другото е причината и друга хорър класика, Alone in the Dark, да не може да се завърне успешно на сцената. Ако забелязвате единствено Resident Evil не само остава на върха, но и успешно се преражда за нуждите на новото поколение. Но там неизменно работят хора със солиден стаж в поредицата. Покрай всичко това ми стана, между другото, адски интересно какво ли става със създателите на оригиналната Silent Hill трилогия. Предполагам, че подобни въпроси си задават и други почитатели на поредицата от доброто старо време на PSOne. Е, обещавам да се разровя и да докладвам именно тук, в любимото ви списание, по въпроса. Стига, разбира се, да успея да открия нещо повече от откровени догадки.

Дотогава – Konami, какво правите, по дяволите?! Не ви останаха чак толкова много хитови „ай пи"-та, че да си позволявате да затривате така последователно едно от най-запомнящите се измежду тях.



+
- Впечатляваща графика, особено на ниво осветление
- Някои прилични пъзели
- Интересни битки с босове

графика
звук
геймплей

4.5

–
- Неразбиране на духа на оригиналната поредица
- Предсказуема история
- Неуспешен опит за създаване на хорър атмосфера

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

страницата се подготвя от БФЕС

6 баит

Национален Кибер Шампионат България 2008

Ива Коевска | БФЕС

БФЕС организира уникално събитие по време на фаталното 13-то БАИТ експо

За първи път в историята на дигиталната култура в България ще се проведе Национален Кибер Шампионат България 2008. Състезанието се организира от Българска Федерация по Електронен Спорт в рамките на тазгодишното, 13-то издание на БАИТ Експо. Фаталното издание на изложението ще се състои между **4 и 8 ноември 2008 г., традиционно на територията на Интернет Експо Център.**

В пределите на БАИТ Експо БФЕС ще разгърне на площ от 1000 кв. м. своята визия за кибер шампионат в най-добрите световни традиции. Организаторите от Федерацията подготвят за участниците и гостите на събитието:

- динамично състезание за място на финала на квалификациите за Samsung Euro Championship 2009;
- демонстрационни мачове на X-box и Play Station;
- представяне на младежки сайтове и програми;
- презентация на програмата за безопасен Интернет за деца и младежи, въведена експериментално в няколко софийски училища;
- забавна програма;
- шоу игри с промоционални награди от спонсорите (за участници от всички възрасти и всички професии);
- и още много изненади.

Най-вълнуващ за гейм маниаците, разбира се, ще е самият турнир. Победата в шампионата ще им даде място на финала на квалификациите за престижното европейско състезание Samsung Euro Championship 2009. Форма за записване за Националния Кибер Шампионат, както и програма на събитието можете да намерите на **http://www.bfes.bg.** Следете сайта на Федерацията за актуални новини и репортажи от шампионата.

БФЕС кани всички деца, младежи, родители и учители да се включат в първото по рода си събитие от такъв мащаб.
Нека заедно превърнем първия **Кибер Шампионат** в традиция.

WCG World Cyber Games

Stadt Köln

WCG Гранд Финал 2008

Националният ни тим отлетя към гейм славата

Между 6 и 9 ноември 2008 г. в Кьолн, Германия, стотици геймъри от целия свят ще мерят сили на финала на най-престижното гейм състезание – World Cyber Games. В състав от 8 играча и 2 представителни лица нашият тим каца на немска земя на 3-ти ноември, за да се бори за местата на почетната стълбичка. Дали българският химн ще звучи в Кьолнмесе? Какви ще са ходовете на най-известните имена на гейм сцената? Колко възхода и падения ще види WCG 2008? Отговор на тези въпроси търсете на **http://wcg.bfes.bg** всеки ден между 3-ти и 10-ти ноември 2008 г.

WCG2008
WORLD CYBER GAMES

Партньори: SAMSUNG, PERSY, ЕВРОКОМ кабел, CANYON

DELL™
YOURS IS HERE

Георги Панайотов, Пламен Димитров

Серията XPS – есенна колекция от нечовешки машини

Dell - перфектна комбинация от професионализъм и стил

До преди 15 години гейминГът у нас беше екзотична форма на развлечение, достъпна до малцина. Преди 10 компютърните клубове го превърнаха в мания на малко и голямо в плашещо голям мащаб. През последните пет PC-тата станаха много по-достъпни и в речника ни се промъкнаха думички като "Бренд" и "Стил". Dell ги комбинира в серията си "Xtreme Performance System" или простичко XPS.
Комбинация от висококачествени компоненти, блестяща дизайнерска мисъл и продукти, насочени към специфична аудитория - нас, геймърите и то истинските такива. Машини, създадени с мисълта и функцията да блестят във всяко едно отношение, събрали в себе си върха на компютърните технологии, острието на бръснача. Този месец ви представяме двете най-добри десктоп и лаптоп системи от серията, както и два ултимативни монитора, за пълно наслаждение от игрите.

Всеки един от тях ни грабна с уникалната си визия и производителност и ни накара да се замислим за огромното разстояние между простото "джиткане" и пълното удоволствие, което може да се извлече от гейминга.
Това е и първата геймърска линия на голям производител, стъпила у нас. Всички знаем какво е Alienware, как сме въздишали по зверските им PC-та и колко недостъпни са били за нашите географски ширини. Е, до тук с въздишките. Alienware е вече част от Dell, а последното поколение XPS машини е разработено с помощта на дизайнерите и специалистите на двете компании.
Така за първи път можеш да си позволиш да имаш не просто някакво сборно PC, а истинско произведение на изкуството и това не е просто красива метафора. Както и при автомобилите – Golf 2-ка има същите функции, като Lamborgini Gallardo, но и аз, и вие знаем каква космическа разлика има между двете возила.

DISTRIBUTED BY ASBIS®

DELL™
YOURS IS HERE

Dell E248WFP

Мощният компютър не означава почти нищо, ако не е подкрепен от солиден монитор, който да визуализира труда на всички чаркове в кутията на PC-то. E248WFP е чудесен пример за това. Само за няколко дни се уверих как удоволствието и цялостният експириънс от игрите може да се промени драстично, ако се гледат на по-голям екран. E248WFP предлага добро възпроизвеждане на цветове при игри, особено ако бъдат подкарани на оптималната му резолюция 1920*1200. При офис работа пък самият му размер е един голям плюс – достатъчно широк, за да показва множество прозорци наведнъж. Дизайнът е стандартният за повечето монитори на Dell от доста време насам, но това не го прави грозен. Поставката му е солидна и няма сериозна опасност да го катурнете, но пък този модел няма възможност за нагласяне на височина, въртене или пък обръщане на екрана в портретен режим – не, че ще ви се наложи да го правите често докато играете, разбира се. Като цяло E248WFP е лишен от всякакви екстри – няма USB портове, уебкамера или тонколонки, това обаче се компенсира от пониската му цена. Жалко е и отсъствието на HDMI порт – разполагаме само с DVI и VGA такива. Това е общо взето един добър бюджетен модел. Дори перфектен, ако ще го ползвате за игри и офис приложения. За по-сложни операции обаче ще трябва да се бръкнете повече.

Dell UltraSharp Monitor - 2709WFP

При избор на голям монитор тезата "Ако ще е гарга, да е рошава" важи в пълна сила - колкото повече, толкова повече. 27 инча са много. Всъщност толкова много, че ще се наложи да си освободите достатъчно пространство на бюрото, че да имате нужното разстояние между монитора и очите ви, за да обхванете цялата му повърхност. След като се подредите, ще можете да се насладите на филми, игри и работно пространство, каквото не сте виждали до сега. 2709WFP подобрената версия на 24-инчовия монитор на Dell, запазена е същата резолюция от 1920x1200, множеството output/input портове и стилен черен дизайн. В момента, в който вържете към монитора next gen гейм конзола и high end PC, ще се почувствате като едно завършено същество от дигиталната ера. На страничните и задния панел ще намерите card reader и два USB порта, още две USB-та са до кабела за захранване, придружени от два DVI , един VGA, и HDMI порта. Бонус са трите 3.5mm аудио жака за поддръжка на 5.1 саунд ситема. Гигантският дисплей е перфектен за работа и ще бъде оценен от всеки, който има нуждата едновременно да отвори Photoshop, Adobe Reader и текстови файлове (на дисплея се събират 3 A4 листа), а фотографите ще се израдват от възможността да обработват произведенията си без да се налага да ги работят "парче по парче". Контролът над монитора е посредством сензорни бутони, реагиращи на погалване. В менюто на монитора има няколко зададени параметри в зависимост от това за какво ще го ползвате - гейминг, филми, работа или нещо друго. Като всеки един от тях подлежи на препрограмиране, промяна на RGB стойностите, яркостта и контраста. Големината на дисплея обаче е и неговата слаба страна – всички филми с по-високо ниво на компресия от HD DVD изглеждат зърнести. От друга страна колко са мониторите, позволяващи да гледаш филм на тях, опънат спокойно на фотьойла на 4 метра с купа пуканки/чипс в ръка?

DISTRIBUTED BY ASBIS®

DELL™
YOURS IS HERE

Dell XPS 420

Изграждането на PC от отделни части не е особено лесна задача. Дори да имате общи познания, пак се изисква известно количество проучване и заучаване на понятия като тактова честота. Някои хора предпочитат да не се занимават с всичко това, ако им бъде предложен стабилен готов комплект – и Dell XPS 420 е точно такова нещо. Имайте предвид, че за разлика от останалите джаджи в темата, този модел не беше наличен за тест, така че ще представим най-общата информация за нея. Съдържайки в себе си екстри като TV тунер, видеокарта nVidia GeForce 8800 GTX, шест USB порта и стилен общ дизайн, XPS 420 е един добър избор за средностатистическия потребител. Визуалният облик на кутията не се различава много от цялата XPS серия, като комбинацията от метал и пластмаса изглежда достатъчно прилично, за да не се срамите пред познатите си на някое LAN парти. Отстрани има малък LCD дисплей (наречен Mini-View), към който можете да свържете различни програмки – e-mail гаджет например. TV тунерът ще ви позволи да гледате телевизия направо на монитора си, а S-Video и composite video входовете ви дават възможност да правите записи от аналогови източници, като стария ви видеорекордер например. Има дори видео транскодер чип, с чиято помощ можете да превърнете старата си VHS колекция в нещо малко по-съвременно. Въпреки че е по-скоро мултимедийно ориентиран, XPS 420 има данните да се справи с всичко, което му се изпречи на пътя. Дали ще подкара Crysis на макс? Вероятно не, но пък нищо на пазара не може да подкара Crysis на макс. Неприятен е само начинът на подреждане на частите в кутията, които правят ъпгрейда на някои чаркове общо взето невъзможен. Като цяло това е един доста стабилен десктоп, ако предпочитате да не се занимавате с асемблиране.

DISTRIBUTED BY ASBIS®

DELL™
YOURS IS HERE

Dell XPS 630

Ето това е компютър, който си тежи на мястото. За първи път работата ми като тех журналист ме доведе до сериозната опасност от сецване на кръста при вдигането и разопаковането на тестовия продукт. С близо 15-те си кила XPS 630 е флагманът в геймърската серия от десктоп системи на Dell. Под бляскавия му алуминиев корпус се крият 4 гигабайта ултра бърза 800 мегахерцова RAM памет и четириядрен процесор на 2.5 гигахерца. Единственото, което не е по четири в него са видеокартите и хард дисковете. Двойката GeForce 8800 GT са придружени от два хард диска с общ капацитет от около 2 терабайта. Но XPS не е само въпрос на чиста изчислителна мощ, а на дизайн и лайфстайл. Това е система за истинските геймъри и се разпознава отдалеч. Не само по двата огромни вентилатора в предната част на корпуса или прожекторите над двата DVD слота. Или по хромираното му тяло и лакираният му фейс. Системата позволява бързо разглобяване и манипулиране на хардуера, перфектно осигурен поток от въздух за вентилация, а черешката на тортата е чипа на AGEIA за PhysX ефекти. Сред допълнителните му екстри са безобразното количество USB портове (+ два на клавиатурата) и Bluetooth модул, за бързо мятване на всичко нужно в телефона и обратно. В пакета с десктопа ще намерите и брандирани Dell уебкамера, мишка и клавиатура. Въпреки че мишката не е нищо специално, то клавиатурата е повече от добра, с много компактен дизайн, мултимедийни бутони, страхотно голям и удобен потенциомер за силата на звука и перфектния баланс за сила на натискане на бутоните, което всеки с повече от половин час на ден писане на PC-то ще оцени.

DISTRIBUTED BY ASBIS®

DELL™
YOURS IS HERE

Dell XPS 1330

От доста време насам преносимият компютър не е лукс, а необходимост за някои професии. Всичките ти файлове са на едно място, постоянно са с теб и така нататък – няма да ви убеждавам в ползите от лаптоп. Който ползва – знае, който не ползва – ще научи. В един лаптоп се търсят две основни неща – производителност и външен вид. XPS 1330 има по много и от двете. Нека започна с дизайна – може би не сте съгласни, че той е важен и полезността идва преди всичко? Позволявам си да не се съглася. Защото, драги читатели, XPS 1330 е едно адски красиво парче хардуер! Не знам доколко определението "красив" може да се използва за машина, но този преносим компютър определено хваща окото с яркочервения си цвят и елегантен дизайн. Хваща се и се носи лесно, много стабилен и не е твърде тежък – при положение че всеки ден ще го разнасяте нанякъде, това изобщо не са дреболии. Не искам да заприличвам на журналист от модно списание, но с този лаптоп със сигурност ще привлечете погледи. Впечатляващо е и менюто с бутоните за звука, включване/изключване и т.н., разположени малко над клавиатурата. Те реагират при допир, при това с приятна синя светлина. Откъм производителност XPS 1330 също има с какво да се гордее. Двуядреният процесор и двата гигабайта RAM така или иначе вече са стандарт, но поне аз не усетих дори минимално забавяне при работа с офис приложения. За съжаление това не е точно геймърска машина, а е по-скоро ориентирана към офиса/университета. За тези цели върши перфектна работа, но вградената видеокарта – макар сама по себе си доста добра – не става за сериозни игрови начинания. Иначе моделът има всичко, от което ще имате нужда при работните си занимания – вградена WiFi карта и Bluetooth, държалива батерия, само дето USB портовете са му малко – едва два, но това не е болка за умиране. Има дори четец за пръстови отпечатъци, ако сте маниак на тема сигурност. Казано накратко, XPS 1330 е перфектна комбинация от професионализъм и стил. Ако ви трябва лаптоп за работа или учене, това е един солиден избор. Ако търсите яка геймърска каручка обаче, погледнете на съседната страница.

DISTRIBUTED BY ASBIS®

DELL™
YOURS IS HERE

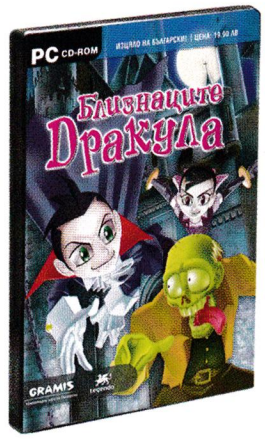
Dell XPS M1730

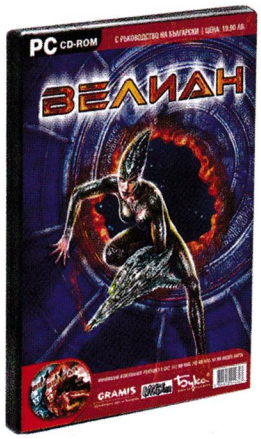
Когато се замислиш за маркова гейминг машина, първата асоциация би трябвало да ти е Alienware. Преди около година Dell закупи посветеното в производство на зверски машини студио и паралелно с това започна да развива собствената си серия от наточени PC-та. XPS M1730 е върховият продукт на тази симбиоза. Дизайн, разпознаващ се от километри, криещ под шасито си мощ, немислима до момента в класа на преносимите компютри. Ако си истински играч, то знаеш, че не може да има компромиси с качеството. А ако искаш да натриеш носа на всеки "всезнайко", дуднещ, че геймърски лаптопи няма, то M1730 е перфектният начин да го направиш. Сухите технически характеристики са главозамайващи - четириядрен процесор на 2.5 гигахерца, 3 гигабайта ултра бърза рам и два GeForce 8700M, вързани в Sli режим. Да, точно така - два. В момента лаптопите с две видеокарти независимо от класа се броят на пръстите на двете ръце. Всичко това е наблъскано в широко и солидно 17-инчово шаси, подплатено от безшумни вентилатори, правещи XPS M1730 един от най-бързите, най-тихите и най-добре охладените геймърски платформи, които можеш да държиш в скута си. Клавиатурата му е голяма и удобна и има NumPad бутоните, а в горния й десен ъгъл се намира LCD дисплей. Адски полезна джаджа, показваща ти времето, натоварването на RAM-та и процесора и специфично инфо, в зависимост от това дали го ползваш за мултимедия или игри. Всички ще забележат отдалеч, с какъв лаптоп си заради характерната подсветка на клавиатурата, искрящият в червена светлина заден панел и двата прожектора зад всяка една от страничните тонколони. Естествено, лаптопът разполага и с вече превърналите се в стандарт уебкамера, Bluetooth и Wi-Fi модули и не те занимава с простотии, като Bio Lock. Единственият минус, ако може да се нарече такъв, е животът на батерията. То е до час гейминг без включване към захранване, просто всички hi-end компоненти в лаптопа са жадни за енергия. Любопитен факт е, че част от технологиите в XPS M1730 са трансферирани от Latitude XFR D630 - огнеупорния лаптоп, разработен по поръчка на Пентагона.

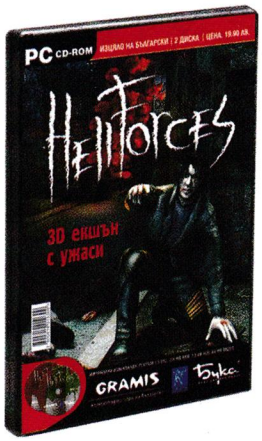
DISTRIBUTED BY ASBIS®

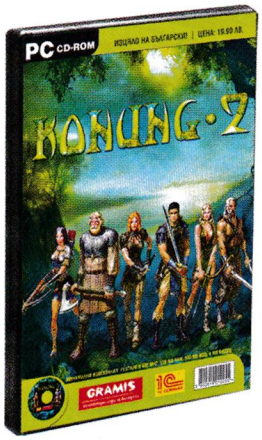
ИСТИНСКО НАМАЛЕНИЕ!

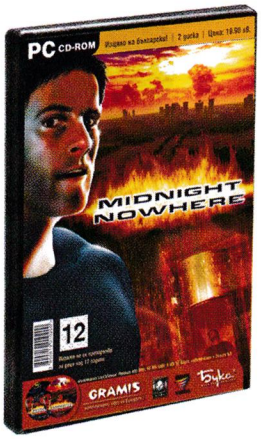
Компютърни игри на български на половин цена!

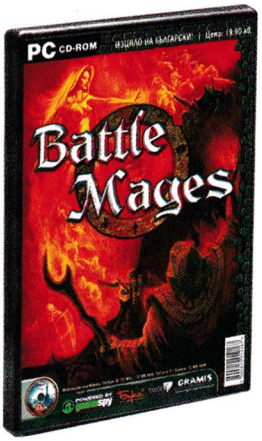


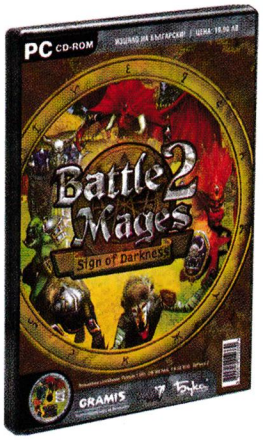






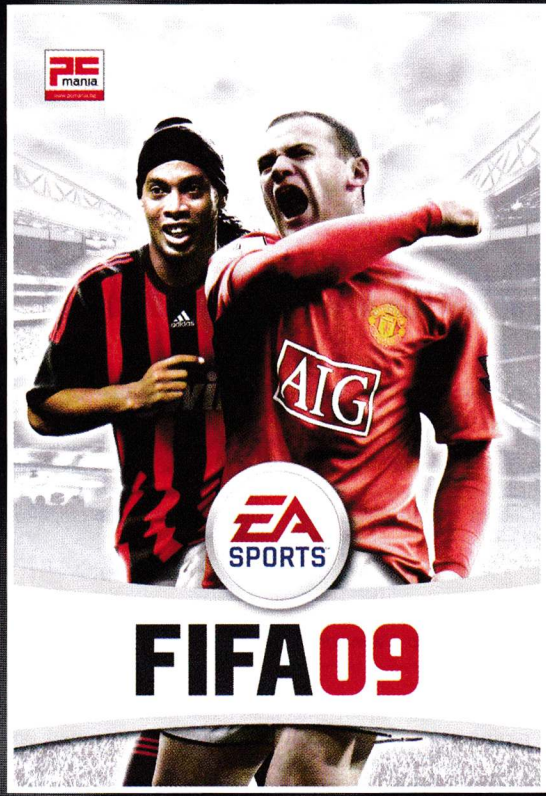






9 90 лева

Търсете в: Germanos, Пикадили и Metro



ДВОЕН ПЛАКАТ В НОВИЯ BONUS PACK

двустранен 16 страничен плакат
+4 списания +4 диска
цена: 4 лева

PC mania
www.pcmania.bg

BLIZZARD ENTERTAINMENT

EA SPORTS

Орлин Широв

Вашата месечна доза ъпсурд

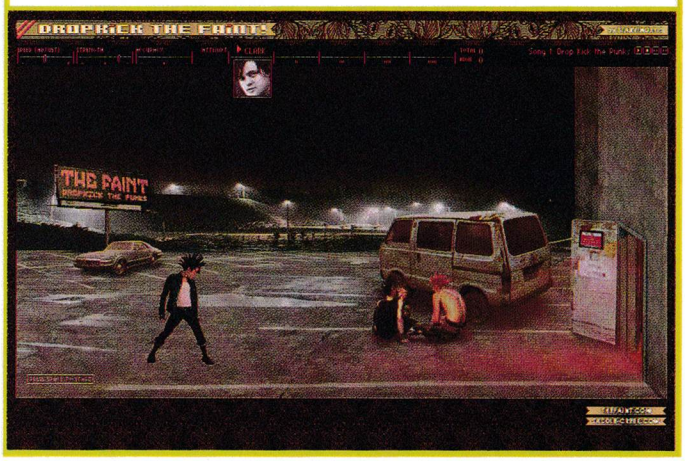
Преглед на печата

Този месец прегледът на печата е много абстрактен. Може би по-абстрактни са само сайтовете, представени в него, с малки изключения. Не мога да кажа със сигурност защо тези страници заслужават вниманието ви, но съм убеден, че всеки ще хареса нещо за себе си. Изкуството направо струи от тазмесечния подбор, въпреки че - признавам си - на моменти струите бяха неразбираеми дори и за мен. Въпреки това оставям на вас приятните мигове със следващите няколко страници, а аз ще се опитам да поразмишлявам над неразбраното. Вярвам, че някой от долуспоменатите сайтове може да ви ангажира за доста по дълго време, отколкото някои високо-бюджетни игри. Аз лично се забавлявах искрено, подбирайки тези страници за вас, и се надявам и на вас да подействат така.

Пънко неа умре

http://www.dropkickthefaint.com

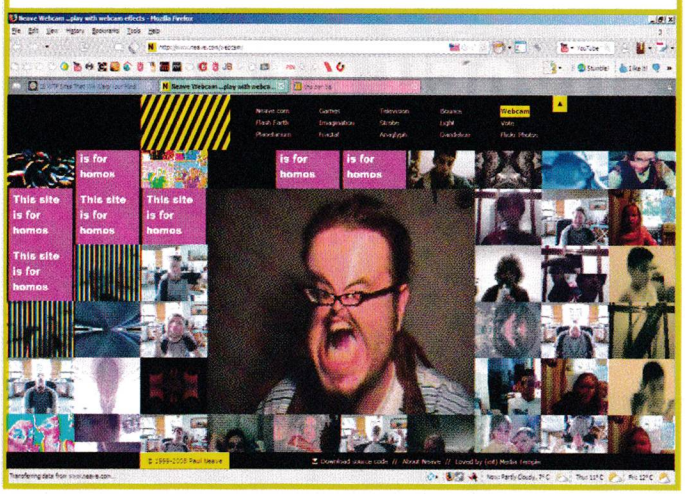
Dropkick е специален шут в ръгбито и американския футбол, който, разбираемо защо, е добил популярност сред пънк средите. Той е не само зрелищен, но и силата му е по-голяма от нормалния удар с крак. Това е така, защото ритащият използва цялата тежест на тялото си, скачайки. В dropkickthefaint.com обаче ще шутирате не топка, а човек, който стои кротко на музикална сцена. Шутиращият е някой от групата Dropkick, а целта е да запратите нищо неподозиращия фен колкото се може по-надалече. Punk's NoT Death, ръзбииш.



Радост за окото

http://www.neave.com

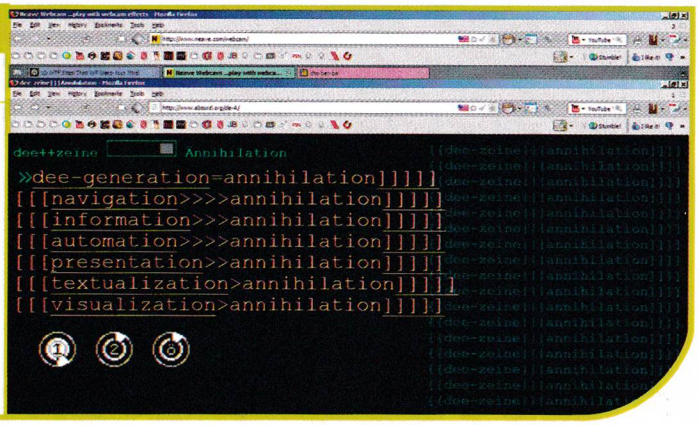
Личният сайт на Paul Neave е истинска наслада за окото. На него можете да намерите какво ли не, като започнем от генератор на фрактали, минем през Flash Earth - Google Earth-подобно приложения и завършим с прекрасната Webcam секция. Тази страница е и своеобразно портфолио на дизайнера, което е препълнено до козирката с последни технологии от уебдизайна. Определено си заслужава да му хвърлите едно око!



Отново на 5

http://www.boohbah.com

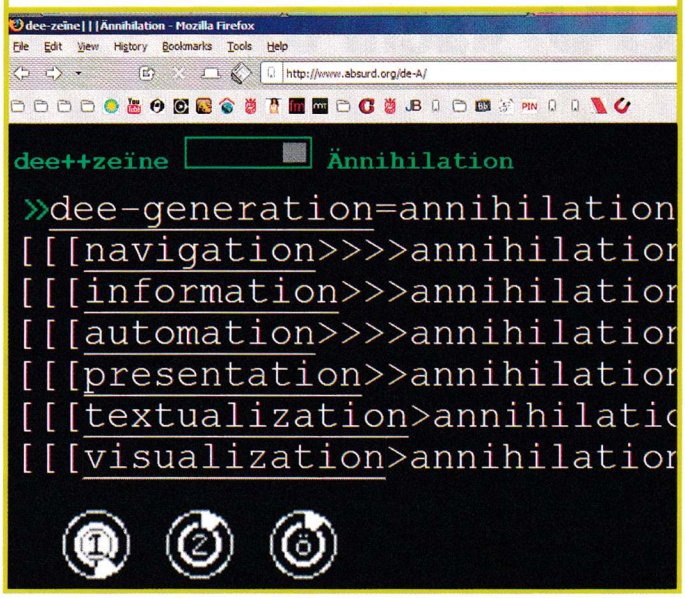
Когато бях на 5 годинки, рядко се срещаха компютри, а единственият, който бях виждал тогава, беше Правец 8 с монохромен монитор, само със зелен цвят. Сега 5-годишните деца могат да се занимават с далеч по-цветни забавления, като едно такова може да намерите на boohbah.com. Това определено е най-оригиналният детски сайт, който съм срещал някога. В него децата сами трябва да разберат кое как работи и каква е целта на всяка от многото мини-игри интегрирани в него. Boohbah е направо задължителен за всички малчугани и ако случайно някъде около вас има такива, веднага им го покажете.



Пълен абсурд

www.absurd.org

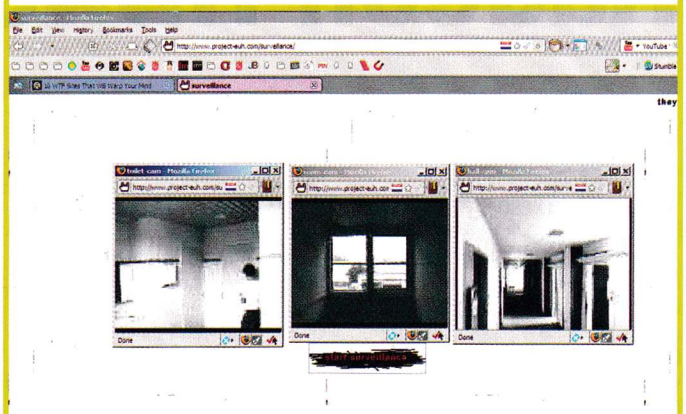
Най-абсурдното нещо, което можете да направите днес, е да отидете на www.absurd.org. Там ще се натъкнете на най-странния сайт, който можете да срещнете. 99% от информацията в него е просто безсмислени символи и препинателни знаци. Въпреки това, някак си може да се навигира из него и да се правят различни безумни неща. Оставям на вас да намерите смисъл в абсурдната безредица на този сайт и очаквам някой да пише, ако успее.



Проект ъ-ъ-ъ?

http://www.project-euh.com

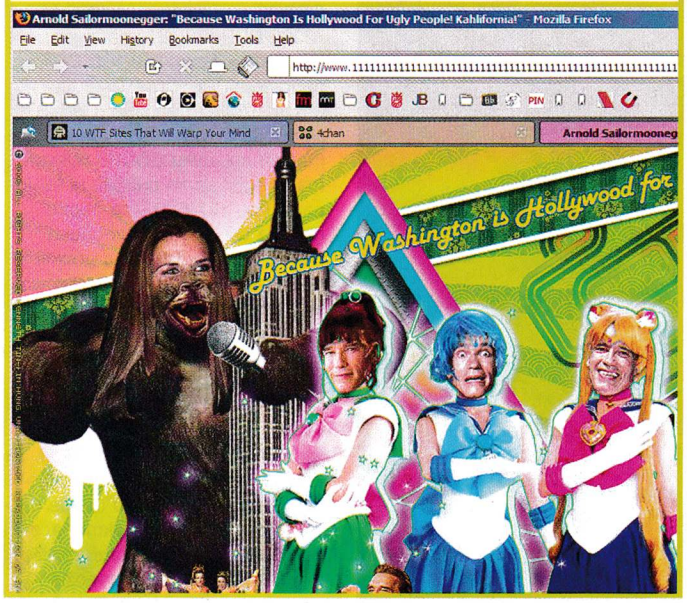
Още един наистина откачен сайт, на който можете да си намерите достатъчно занимавка, когато няма какво да правите. На страницата на проекта, озаглавен многозначно "Ъ-ъ-ъ?", можете да следите въображаеми хора в ежедневния им курс до тоалетната или да дишате и кихате в синхрон с автора, както и много други все смислени неща. Интересно е, че можете да видите статистика на цялото разстояние, което е изминала мишката в сайта, както и още един куп ненужна информация.



Къде сгреши Арни?

http://www.111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111.com

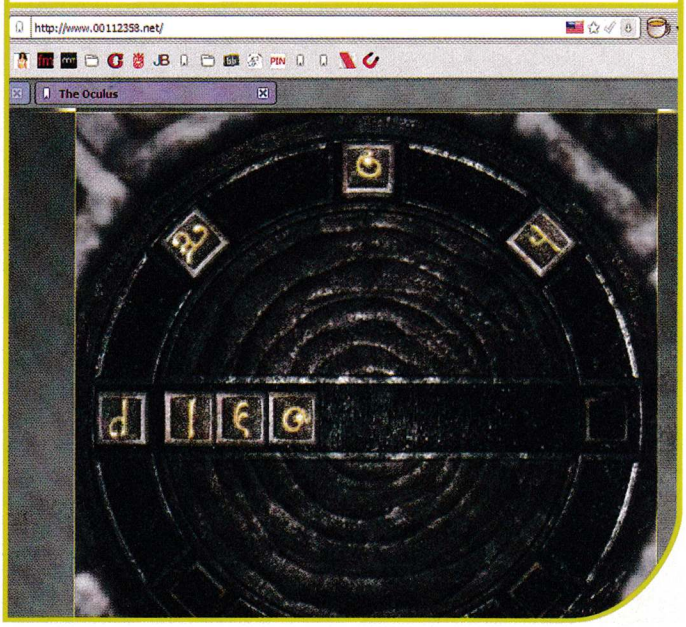
Ако си мислите, че няма сайт www.шестдесетединици.com, то до сега сте живели в пълно неведение. www.шестдесетединици.com е сайт, посветен на Arnold Sailormoonegger, както авторите наричат Арналод Шварценегер. Той е представен в няколко различни униформи, като на всички изглежда адски секси. ;-) Авторите на този сайт са успели да осмеят супер-героя сенатор по оригинален начин, и само се чудя, кога ли ще дойде времето, когато и у нас сатирата ще е на такова ниво?



Загадки безкрай

http://www.00112358.net

Срам ме е да си призная, но така и не успях да разбера какво точно се случва на www.00112358.net. На сайта, наречен The Oculus, трябва да разбивате шифри и да преминавате все по-напред и по-напред. Не успях да разбера обаче нито логиката на загадките, нито целта на разшифроването на кодовете. Отново отправям молба към вас, да се опитате да разясните на нас, земните, философията зад творения като това. А дали за този сайт не стоят масоните илюминати?



Стоян Спахиев

GeForce GTX и Radeon HD4800 част 3

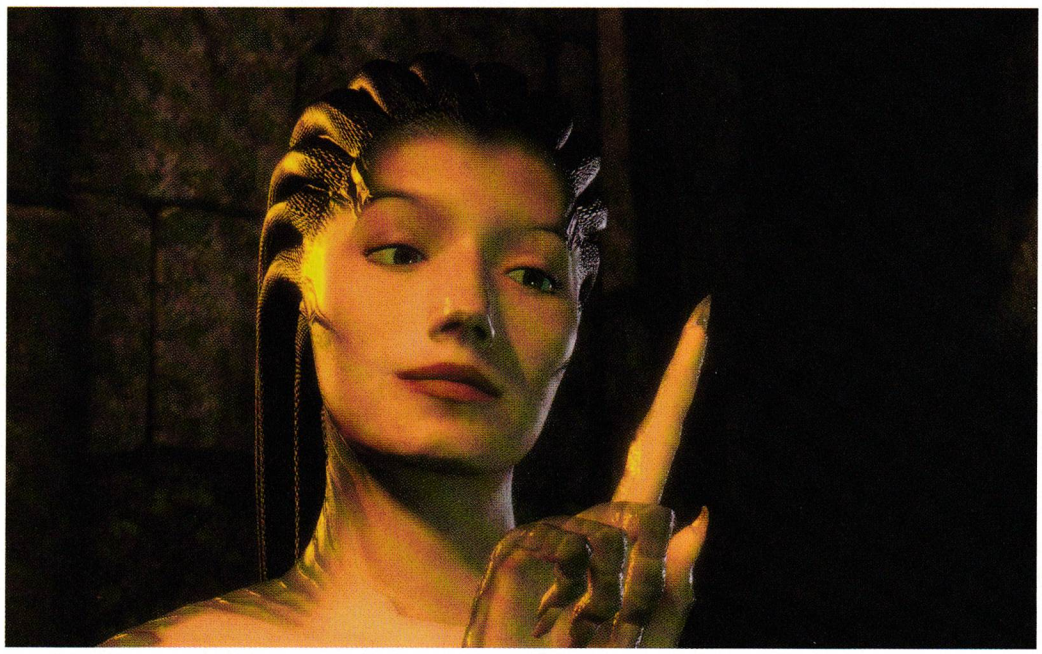
При последния рунд между GeForce GTX280 и Radeon HD 4870/X2 се оказа, че по-големият и по-мощен чип не е оптималното решение, тъй като тандемът от два по-малки е едновременно по-бърз и по-евтин. Така върховият чип на nVidia запази лидерството си единствено при стратосферните конфигурации със SLI между две или три GTX280 платки, които наистина са без конкуренция.

Междувременно AMD обновиха цялата Radeon продуктова линия – малко след върховите 4800 се появиха моделите от среден и нисък клас, които използват обновени чипове, аналогични на 4800. От своя страна nVidia продължава да бълва нови продуктови имена на познатите ни чипове и прави леки размествания в цените и спецификациите, така че да са адекватни на конкуренцията.

Продуктовата линия на AMD/ATI е доста по-стройна и изчистена (една и съща архитектура от горе до долу, четири сегмента с по два представителя, само продуктов номер - без буквени над- и представки), но подходът на nVidia също има своите предимства – разликите между GF8/9 и GTX280 са главно количествени (брой операции в секунда и т.н.), а не качествени (и двата не поддържат DirectX10.1 и т.н.) и съответно въвеждането на GTX архитектурата в ниските класове не е от съществено значение (тъй като там е намалено именно количеството, т.е. производителността). Създавайки илюзия за нови продукти чрез преименувания на старите, е опит за поддържане на пазарния интерес и позиции като същевременно се спестяват разходите за разработка и може би инвестиране в бъдещи DirectX11 чипове.

Radeon HD4600 (RV730)

За видеоускорителите от среден клас е предвиден чипът RV730. Той запазва характеристиките на RV770 (DX10.1, 7+1 канален звуков контролер за HDMI, хардуерна декомпресия на MPEG4/H.264 и VC-1 видеопотоци, DisplayPort поддръжка и т.н.) използван в Radeon HD4800, но с намален брой обработващи модули. RV730 е изграден от 514 милиона транзистора, заемащи 146 кв.мм площ, и също като RV770 и RV730 се произвежда чрез 55nm технология от TSMC. SIMD масивите са с намален брой Stream процесори (SP) – 8 (спрямо 16 при RV770), а броят им е намален от 10 на 8, т.е. общият брой SP е 64 (колкото при предишния чип от висок клас HD3800) като всеки от тях съдържа по 5 изчислителни блока (т.е. общият брой блокове е 320). Всеки от осемте масива има текстуриращ модул с 4 блока за обработка на текстури (т.е. общият брой текстуриращи блокове е 32 – двойно повече от HD3800). Контролерите за достъп до паметта са намалени от четири (при RV770) на два (т.е. общият канал за достъп до паметта при RV730 е с широчина 128-bit) и съответно финализиращите блокове остават 8 (спрямо 16 при RV770). RV730 запазва и двата двуканални цифрови изхода (dual-link DVI), които поддържат разделителна способност до 2560x1600 (за 30" мониторите), въпреки че според официалните спецификации на AMD вторият изход е ограничен до един канал (single-link) и съответно разделителна способност 1920x1200 (най-често срещана при 24" мониторите). Предлагат се два типа видеоплатки с RV730 чип – Radeon HD4670 и HD4650. Никоя от тях няма нужда от допълнително захранване и охладителите им не заемат пространството над съседния PCI/e слот. При HD4670 чипът работи на 750 MHz (каквато е и честотата на RV770 при HD4870), консумираната енергия е около 60W и за комуникация между платките при многоплаткова работа в CrossFire режим се предлагат два CF конектора. Препоръчаната от AMD памет за HD4670 е в две разновидности – 512MB GDDR3, работеща на 1000 MHz /2000 DDR (32GB/s пропускателен капацитет) или 1GB DDR3, работеща на 900MHz/1800DDR (28.8GB/s). След като с HD4870 за първи път в графичен ускорител се приложи GDDR5 паметта, следващата иновация намираме при HD4670 – за първи път се използва обикновена DDR 3 памет, която е доста по-евтина от "графичната" GDDR3 и почти достига нейните тактови честоти. При HD4650 чипът работи на 600 MHz, консумираната енергия е около 50W, а препоръчаната памет – 512MB DDR2, работеща на 500MHz/1000DDR (16GB/s). За комуникация между платките някои модели HD4650 ще се предлагат с два CF конектора, а при други ще се използва само PCI Express 2.0 x16 интерфей-



Gigabyte GeForce 9400GT (GV-N94T-512H)

Gigabyte GeForce 9400GT представлява GF9400GT модел с 512MB DDR2 памет и работи на препоръчаните от nVidia тактови честоти - 1400MHz за Shader процесорите и 550MHz за останалите модули на GPU-то и 400MHz/ 800 DDR за паметта. Платката е с два DVI-I изхода (един dual-link до 2560x1600 и един single-link до 1920x1200; към всеки от тях може да се включи DVI-към-VGA преходник) и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. За разлика от референтния дизайн на nVidia за GF9400GT (без SLI конектори) при Gigabyte GeForce 9400GT има SLI конектор за верижно свързване на две видеоплатки. Освен PCIe x16 слота не използва допълнителни конектори за захранване. Платката е дълга 17 cm и охладителят ѝ не заема пространството над съседния PCI/e слот. Комплектацията се състои от SPDIF кабел за прехвърляне на звук от дънната/звуковата платка към видеоплатката, един преходник DVI-към-HDMI, един преходник DVI-към-VGA и един TV-Out адаптер (композитен/чинч).

Производителност	1/6	с около 83% по-бавна от GF9800GX2
Производителност в класа 50-100 лв.	5/6	равностойна с HD 4550, а Radeon HD 2600Pro са по-бързи, но се намират все по-рядко
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина + има пълно ускорено за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	1/6	+ SLI конектор за двуплаткова работа
Оползотворяване на елементите	5,2/6	+ има включени в комплекта SPDIF кабел и HDMI преходник - няма HD /TV-Out кабел

PCmania mark 17.2/30

със съдействието на "Вали"

Цена: около 110 лв.

ASUS GeForce 9400GT Silent

ASUS GeForce 9400GT Silent представлява GF9400GT модел с 512MB DDR2 памет. Паметта работи на препоръчаните от nVidia тактови честоти - 400MHz/800DDR, Shader процесорите - на малко по-ниските 1375MHz (вместо 1400MHz), а останалите модули на GPU-то - на препоръчаните 550MHz. Платката е с един DVI-I изход (dual-link DVI + VGA), един VGA и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. За разлика от референтния дизайн на nVidia за GF9400GT (без SLI конектори) при ASUS GeForce 9400GT има SLI конектор за верижно свързване на две видеоплатки. Освен PCIe x16 слота не се използват допълнителни конектори за захранване. Платката е дълга 17 cm и охладителят ѝ заема пространството над съседния PCI/e слот, но за сметка на това е без вентилатор и съответно - безшумен. Комплектацията се състои от един преходник DVI-към-VGA и един HDTV-Out кабел (компонентен)..

Производителност	1/6	с около 83% по-бавна от GF9800GX2
Производителност в класа 50 -100 лв.	5/6	равностойна с HD4550, а RadeonHD 2600Pro са по-бързи, но се намират все по-рядко
Функционалност	4,9/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина + има пълно ускорено за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране - малко по-бавен чип
Уникалност / Специфични свойства	2/6	+ SLI конектор за двуплаткова работа + безвентилаторно охлаждане
Оползотворяване на елементите	4/6	+ има HDTV -Out кабел - няма включени в комплекта SPDIF кабел и HDMI преходник - няма втори DVI изход

PCmania mark 16.9/30

със съдействието на "Мост Компютри"

Цена: около 125 лв.

сът.

Производителността на HD 4670 е достатъчна за 1280 на 1024 (17"/19" неширокоформатни монитори) при настоящите игри и това е наистина добро постижение при цената на HD4670. Като цяло производителността на HD4670 е между тази на HD3850 и HD3870 (в редки случаи под HD3850 и над HD3870), като естествено за по-сериозни игри е по-добре да се заложи на HD3870, GeForce 9600GT или 9600GSO/8800GS (които обаче са с около 1/3 по-скъпи). Производителността на HD4650 е по-добра от тази на GeForce 9500GT, които се продават на близки цени, но за съжаление изпадат под санитарния минимум при съвременните игри и разделителна способност поне 1280x1024.

Radeon HD4550, HD4350 (RV710)

За продуктите от нисък клас се предлага чипът RV710. Той запазва почти всички характеристики на по-големите си събратя (но вторият му DVI видеоизход е ограничен до едноканален - single-link - както при HD2400). RV710 се състои от 214 милиона транзистора и се произвежда чрез 55nm технология. Броят на SIMD масивите му е драстично намален до 2 масива с по 8 SP (т.е. има 16 SP или общо 80 изчислителни блока), съответно текстуриращите блокове са 8. RV710 има само един контролер за достъп до паметта - 64-битов и съответно 4 финализиращи блока (ROP).

Предлагат се два типа видеоплатки с RV710 чип - Radeon HD 4550 и HD4350. Никоя от тях няма нужда от допълнително захранване и охладителите им не заемат пространството над съседния PCI/e слот. Чипът и при двата типа платки работи на 600MHz, а разликите са в препоръчаните от AMD памет и дизайн. Референтният дизайн за HD4550 включва 512MB или 256MB DDR3 памет, работеща на 800MHz/1600DDR (12,8GB/s) и безвентилаторно охлаждане (само с радиатор, заемащ площта над почти цялата платка, която е с „пълна" височина и три видеоизхода - DVI, HDMI и DisplayPort (два от които могат да се използват едновременно). Референтният дизайн за HD4350 включва 256MB DDR2 памет, работеща на 500MHz /1000DDR (8GB/s) и платката е с „намалена" височина (Low Profile), но за съжаление използва вентилатор (който макар и доста тих, все пак си остава потенциален източник на шум и механични дефекти). HD4350 предлага „класическата" комбинация видеоизходи - DVI и HD/TV-Out на платката и VGA чрез кабел (който може да се махне или премести, ако се използва Low-profile задна планка). Консумацията на HD4550 е около 25W, а на HD4350 - около 20W. Комуникацията при многоплаткова работа в CrossFire режим се извършва посредством PCI Express 2.0 x16 интерфейса.

Производителността на HD 4550 /4350 е доста по-ниска дори от GF9500GT като HD4550 се конкурира с GF9400 GT. Всичките четири модела (двата на AMD/ATI и двата на nVidia) от нисък клас обаче така или иначе не стават за съвременните игри, така че приложението им трябва да се търси по-скоро при HTPC (Home Theater PC) конфигурациите, където основната им функция ще бъде декомпресия на MPEG2, MPEG4/H.264 и VC-1 видеосъдържание (от файл или Blu-ray/HD DVD дискове). В това отношение Radeon са по-добре оборудвани в сравнение с GeForce - Radeon поддържат пълна VC-1 декомпресия и имат вграден звуков контролер. Изборът между HD4550 и HD4350 не бива да се основава на малко по-голямата 3D производителност на HD4550 (която пак е недостатъчна), а на конкретното изпълнение - в случая с референтните дизайни: ако целта е минимален шум за сметка на размерите - HD4550; ако целта е минимални размери за сметка на малко шум - HD4350. Естествено остава да се надяваме, че някой производител на видеоплатки ще пусне HD4350 модел без вентилатор или HD4550 с намалена височина.

GeForce GTX поредни модификации

nVidia обявиха малко по-мощен вариант на GeForce GTX260, който успява да достигне по производителност HD4870 в малко повече случаи в сравнение с предшественика си. Докато „обикновения" GTX260 чип използва осем TPC блока (общо 192 Stream процесора и 64 текстуриращи блока), то при новия "GTX260 Core216" е активен и деветият TPC блок и съответно се получават общо 216 SP и 72 текстуриращи блока. Всички останали характеристики на чипа и платката се запазват - 1242MHz Shader модули, 576MHz за останалите блокове, 28 финализиращи (ROP) блока и 448-битов интерфейс за достъп до

Sapphire Radeon HD4870X2

Sapphire Radeon HD4870X2 използва референтния дизайн на ATI и работи с препоръчителните честоти, определени от ATI за Radeon HD4870 – чипове RV770 на 750MHz и памет на 900MHz/3600. Паметта е от тип GDDR5 и е с обем по 1024MB за всеки чип (т.е. общо на платката има 2GB, но тъй като част от информацията се дублира при всеки от чиповете, „използваемият" обем е по-близо до 1GB). Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) с HDCP поддръжка и един 7-изводен HD/TV-Out конектор. Както всички HD4870X2 и продуктът на Sapphire има един CrossFire конектор за верижно свързване на две видеоплатки (за три- или четиричипова работа – съответно заедно с HD4870 или HD4870X2) и освен PCIe x16 слота има има допълнителни 8-изводен и 6-изводен конектори за захранване.
Платката заедно с охладителя заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Тя е дълга 27 см и тежи около 1 кг. Комплектацията включва: HDTV-Out кабел (компонентен), TV-Out адаптер (композитен/чинч), един преходник DVI-към-VGA, един DVI-към-HDMI (HD4000 има и вграден звуков контролер за HDMI интерфейса си), CrossFire свързващ адаптор, кабел за захранване на 6-изводен конектор от един стандартен Molex куплунг (каквито се използват за твърди дискове и записвачки) и още един кабел за захранване на 8-изводен конектор от два Molex, т.е. всичко необходимо независимо от типа на захранването на компютъра. За съжаление 6-изводният кабел е заимстван от HD4870, който е с доста по-малка консумация и има само един Molex куплунг и съответно при максимално натоварване спецификацирания ток за един Molex се надвишава (което не е проблем, ако захранването на компютъра си има собствен 6-изводен куплунг или се ако използва друг кабел). Включени са и няколко диска със софтуер – PowerDVD7 OEM, Cyberlink DVD Suite, 3DMark Vantage и Ruby ROM 1.1.

Производителност	6/6	Най-бързата видеоплатка (макар и с два чипа)
Производителност в класа 800-1600 лв.	6/6	Единствено тандем от две GTX 280 видеоплатки може да изпревари HD 4870X2
Функционалност	6/6	+ DirectX 10.1 поддръжка + ускорено H.264 и VC-1 декодиране + възможност за HDMI със звук и картина
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5,5/6	+ HDMI преходник + пълен комплект HD/TV-Out кабели - 6-изводният захранващ кабел е само с един Molex куплунг - няма втори DVI-към-VGA и DVI-към HDMI преходници

PCmania mark 23.5/30
със съдействието на Asbis

Цена: около 1050 лв.

паметта, работеща на 999 MHz /1998 DDR (111,9GB/s). Консумацията на енергия се покачва с около 10W заради допълнителния TPC блок – до около 192W. Всички GTX260 (Core216 или не) платки имат по два SLI конектора за работа в дву- и трилатков режим и по два 6-изводни PCIe конектори за допълнително захранване. Охладителите им заемат и пространството над съседния PCI/e слот.
Докато втората част от наименованието е нетипично информативна за nVidia (Core216 – отговаря точно на броя Stream процесори), то повторното използване на продуктовия номер GTX260 е изпълнено според характерния напоследък подход на nVidia – "не съди за продукта по наименованието му – маркетинговите ни специалисти отдавна загубиха телефонния номер на инженерния отдел". Засега от производителите на видеоплатки единствено Zotac активно използва Core216 чипове – останалите все още изчакват – някои имат големи количества от „старите" (само на няколко месеца!) GTX260 чипове, а други не искат да обърквят потребителите си с два толкова сходни продукта.

XFX GeForce 9800GTX+ XXX

XFX GeForce 9800GTX+ XXX използва референтния дизайн на nVidia, но работи на по-високи от препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1875MHz за Shader процесорите (вместо 1836MHz), 775MHz за останалите модули на GPU-то (вместо 738MHz) и памет, работеща на 1125MHz/2250DDR (вместо 1100MHz/2200DDR). Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GF9800GTX+ и моделът на XFX има два SLI конектора за верижно свързване на до три GTX видеоплатки за работа в дву- и трилатков режим (3-way SLI) и освен PCIe x16 слота използва два допълнителни 6-изводни конектора за захранване. Тя заедно с охладителя заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Платката е дълга 27 см. Комплектацията се състои от HDTV-Out кабел, един преходник DVI-към-VGA и една игра – Assassin's Creed.

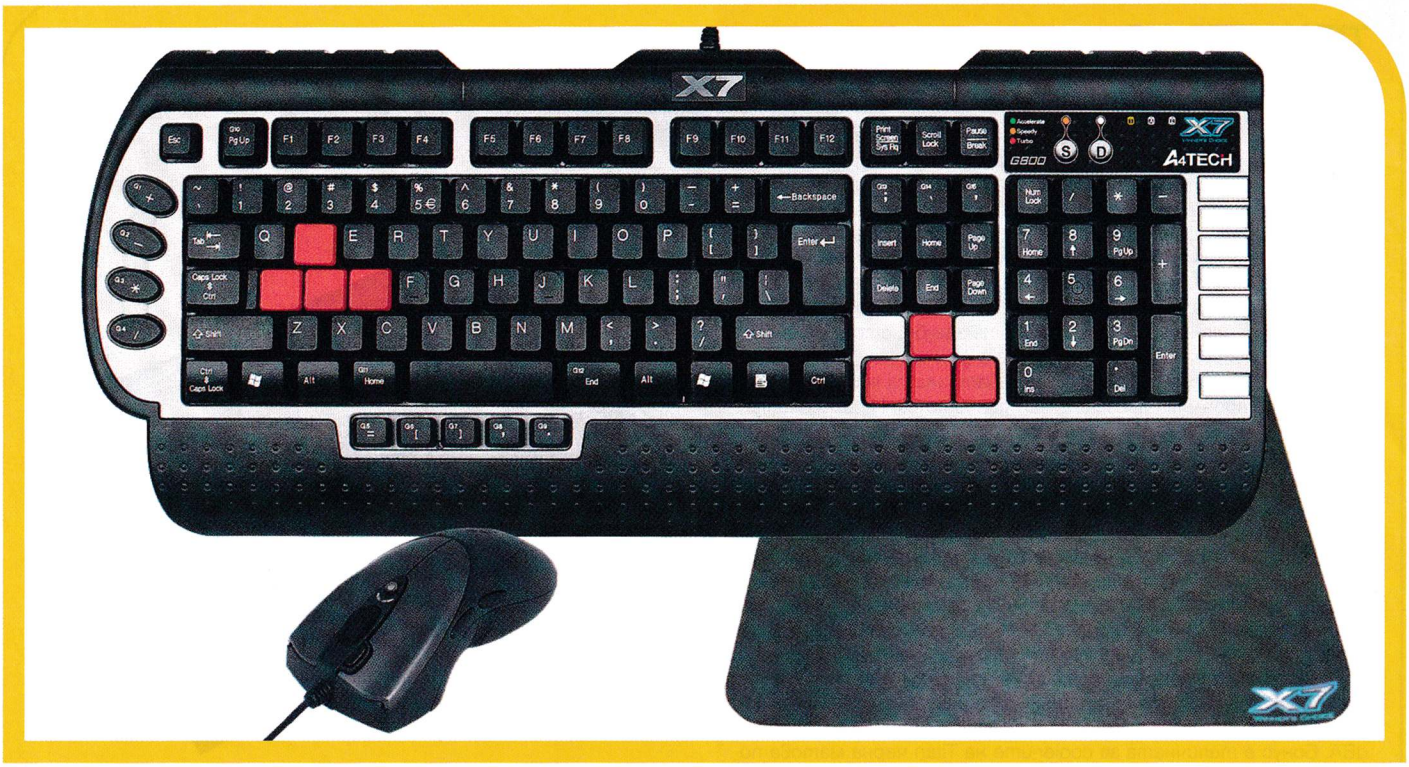
Производителност	4/6	По-бързи са GTX280, 9800GX2, HD4870/X2
Производителност в класа 400-800 лв.	5,5/6	Благодарение на повишените тактови честоти изпреварва „чистите" GTX260. По-бързи остават GTX260 Core216 и HD4850 в някои случаи
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина (чрез допълнителни преходник и кабел) + има пълно ускорено за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5/6	- няма включени в комплекта SPDIF кабел и HDMI преходник + има HD/TV-Out кабел

PCmania mark 19.5/30
със съдействието на "Солитрон"

Цена: около 480 лв.

GeForce 9 поредни модификации

В ниския сегмент компания на Radeon HD4550 и HD4350 прави GeForce 9400GT. За GF9400GT платките се използват G98 чипове (65nm), предлагани и като GF8400GS PCIe 2.0. При GF9400 GT се използват пълноценни чипове без деактивирани модули – имат по 16 SP, 8 текстуриращи блока, 8 финализиращи блока и 128-битов интерфейс за достъп до паметта.
Официално препоръчаните тактови честоти са 1400MHz за Shader модулите, 550MHz за останалата част от чипа и 400MHz/800DDR за паметта, която обикновено е 512MB DDR2. GF9400GT предоставя един едноканален DVI изход (1920 на 1200) и един двуканален (2560 на 1600), което е подобрение в сравнение с GF8400 GS (един едноканален) и GF8500 GT (един двуканален). GF9500GT предоставя два двуканални (като GF 8600GT). GF9400GT също като GF9500GT не се нуждае от допълнително захранване и охладителят му не заема пространството над съседния PCI/e слот. Консумацията на GF 9400 GT е около 50W, а на GF 9500GT – около 75W. Всички GF 9500GT имат по един SLI конектор за двуплатковa работа, а при референтния дизайн на GF9400GT такъв няма (за комуникация се използва PCI Express 2.0 x16 интерфейсът), но много производители на видеоплатки добавят по един. Засега безвентилаторните модели с GF9400GT заемат и пространството над съседния PCI/e слот, но може би когато започнат да се използват 55nm G98b чипове радиаторите ще намалеят заради понижената консумация на енергия. Възможно е за GF9400GT платки да се използват и G96/b чипове (предвидени за GF9500 GT с 32SP) като съответно половината от изчислителните и текстуриращи им блокове бъдат дезактивирани.



A4 Tech - тройна комбинация за всяка ситуация

Този месец решихме да подходим радикално към избора на продукт на броя и да ви представим избрана компилация от най-използваните геймърски периферии – мишка, клавиатура и килимче за мишока. A4 Tech предлагат разумно съотношение цена/качество (целият комплект е 4 пъти по-евтин само от топ модела геймърски мишоци на Logitech) и в същото време е търговска марка, доказала се на европейската прогейминг сцена. Мдам, шампионът на Швеция по CS уверено кърти глави именно с комплекта, който ви представяме тук.

A4 Tech G7 X-800 е геймърска клавиатура, трето поколение на A4Tech. Най-използваните бутони - WASD и стрелките са заменени с гумирани, оранжеви такива без щампа на тях. По този начин хем не се тревожите, че ще изтъркате буквичките, хем сте сигурни, че пръстите ви няма да се изплъзнат в някоя по-напечена гейм сесия. В случай на нужда, можете да замените "геймърските" бутони и с нормални, които ще намерите в кутията заедно с вдъхновяващо удобната щипка за бутони. Цялата клавиатура е водонепромокаема, правейки я издръжлива на типичните за геймърската маса чаши с кафе/чай/кола/енергийна напитка. Освен това почистването ѝ (добавете към напитките и една баничка) е точно толкова просто, колкото да се измъкне кабелът, свързващ я с PC-то, и да се навре под течаща топла вода или директно в легена. Под Space-а се намират серия от програмируеми бутони, на които можете да закачите шорткътите от стратегии или MMORPG-та (адски удобна с WoW), или да давате гласови команди и да сменяте оръжията си в шутъри. Над Num pad-а пък има бутон за промяна на чувствителността на клавиатурата и скоростта ѝ на отклик към команди. Отново много удобно, както при офис работа, така и при гейминг. Самите клавиши обаче имат много голям луфт помежду си и при продължителното писане се създава илюзията за паянтовост.

Oscar Xl-730K е топ моделът лазерни геймърски мишки на A4 Tech. Покрита е със "зърнеста" пластмаса, която премахва изпотяването и хлъзгането (странно обаче, самите бутони са нормални - гладки). Освен стандартните два бутона + скрол има още два на десния си корпус, които освен в игри могат да се ползват и като Back/Forward функция в Windows или произволен уеббраузър. Мишокът е снабден с резервни "чехълчета", за по-добро сцепление и бутон за бързо наместване на DPI-а ѝ, в зависимост от нуждите ви (по-бързо при управление на машини и самолети, по-бавно при снайпериране или прецизен микроменджмънт на войските). Мишокът е страшно лек и ергономичен, което може да се окаже проблем, за свикналите с по-дебели гризачи геймъри, но бързо се свиква. Както и клавиатурата, Oscar-ът е снабден с диск с драйвери и допълнителен софтуер, поддържащ създаването на профили с команди и клавишни комбинации за различни игри и приложения.

A4 Tech X7 "килимчето" е добре да си приготвите доста свободно място на бюрото (около 40x35 сантиметра). Изработен е от материя, комбинираща гума и тъкан, за да гарантира добро и бързо плъзгане на мишока и в същото време буквално да залепне към повърхността на която е сложена. Също като клавиатурата - почистването ѝ става просто като се засили към легена. Големият пад дава доста поле за действие и почти премахва нуждата мишокът да се повдига, което ще го оцените при ниските скорости на движение. Така завършеният комплект дава финален щрих на всяко геймърско PC, а всеки един от компонентите му е оптимизиран за един от най-играните у нас шутъри - точно така - допотопния CS.

A4 Tech Oscar Xl-730K, A4 Tech X7 и A4 Tech G7 X-800 се предлагат за около: 70 лв. (26+21+23)
Със съдействието на "Вали"

TITAN TTC-HD11

Titan TTC-HD11 се предлага за около: 7 лева
Със съдействието на: "Аргус Компютри"

Когато става дума за здравето на компютъра, един от най-големите врагове на всяка система е горещината. Недобре вентилираната кутия създава проблеми - и то големи. И ако някакси може да се преживее разтапянето на видеокарта или процесор (да, набиват се допълнително кинти, но с това се изчерпва проблемът), изпеченият харддиск е мъка. Не, наистина - колко от вас редовно си правят backup на DVD-та или външен HDD на цялата информация, която им е стойностна? А веднъж повреди ли се дискът, шансът да възстановите загубеното инфо е нисък, да не говорим, че самият процес е доста скъп, а фирмите, предлагащи тази услуга дори в столицата ни, са малко. Titan дава решение на проблема с жегата над данните ви. На изключително скромна цена (мижава в сравнение с парите, които ще платите за нов хард) получавате пластмасов купол с перка, който се закрепя към дъното или горният корпус на харда ви (можете да си направите и сандвич). Куполът е съставен от две полутръбни тела, а перката издухва топлия въздух над харддиска, снижавайки стандартната му температура с до 20 градуса Целзий. Монтирането става изключително лесно и не е нужно да сте хардуерен експерт, за да го направите в домашни условия. Имате нужда само от X отвертка и знанието, че винтовете се завиват по посока на часовниковата стрелка. След като закрепите добре вентилатора и поставите диска обратно на мястото му, свързвате перката със захранването на кутията и сте готови. Вентилаторът смуче 1.44 W, а нивото му на шум е под 26 dBA. Бонус е типичната за cooler-ите на Titan черна матова повърхност и Tribal шарка, която прави вентилатора добра добавка и за всеки PC Tuning маниак.

XFX GEFORCE 9400 GT

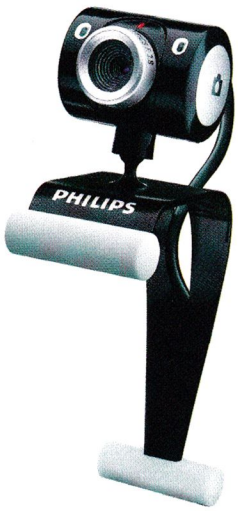
XFX GeForce 9400 GT 512 MB се предлага за около: 100 лева, XFX GeForce 9400 GT 1024 MB се предлага за около: 115 лева
Със съдействието на: "Солитрон"

XFX за пореден път доказаха, че дори entry level видео карта може да бъде удачно и добро решение. Като начало GeForce 9400 GT е компактен. XFX използват технология, намаляваща отделяната от процесора и паметта топлина, което премахва нуждата от гигантско охладително тяло и картата се справя отлично със съвсем стандартен вентилатор. И какво от това? Ами като доста малко са производителите на дънни платки, които се сещат да оставят достатъчно място между двата PCI-e 2.0 порта и в момента, в който искате да вържете втора видеокарта в SLI или Crossfire режим, се оказва, че охлаждането на първото видео ви пречи. Цената на GeForce 9400 GT пък го прави перфектно решение за SLI режим и на стойност, по-малка от тази на карта във високия клас, ще получите производителност, недостижима дори и от най-добрия самосиндикален видео ускорител в момента на пазара. 9400 GT е снабден с PureVideo HD технологията на nVidia и HDCP опцията, правещ я перфектна за Blu-ray Disc и HD DVD филми, както и връзването на компютъра към HD плазмата в хола. Пълна поддръжка на Microsoft DirectX 10 Shadow Model 4.0, Quantum Effects набор от инструкции за физични ефекти и до 16x anti-aliasing на цял екран. Максималната поддържана резолюция е 2560x1600. Процесорът е клокнат на 550 MHZ, а 512-те мегабайта DDR2 памет на 800 мегахерца. Картата разполага и с все по-рядко срещания VGA изход за връзка с монитор и ако дисплеят ви е от по-старите модели, не е нужно да търсите отделен преходник.

PHILIPS SPC520 NC

Philips SPC520NC е VGA CMOS уебкамера с компактен дизайн и стряскащо високо качество на запис. По принцип CMOS (complementary metal-oxide-semiconductor) матриците се използват в професионални оптични устройства, при които допълнителният им хардуер компенсира недостатъците на технологията. В момента най-разпространени са CCD сензорите (уеб/видео камери, фотоапарати). Затова да видя уебкамера с CMOS, ме изненада приятно.
Камерата е супер компактна (75 mmx125mmx35 mm и тегло 79 грама) и се монтира лесно както върху равната повърхност на бюрото или кутията на PC-то, така и върху плоськ или нормален CRT монитор. Тялото ѝ може да се върти на 360 градуса, предоставяйки перфектния ъгъл по време на разговор или заснемането на видеоблог. Не сте ли чули? Писането по форуми и блогове е отживелица - сега е модерно да си водиш видео дневник за щяло и нещяло, с който някой ден да се гордееш и евентуално да захраниш уебкомюнитито с поредното меме. Камерата е окомплектована и със съответния софтуер за бързи настройки дори по време на снимки на фокуса, резолюцията, контраста и яркостта ѝ. В корпуса ѝ е вграден дигитален микрофон, който отхвърля нуждата от закупуването на отделен такъв, а разговорите с френдове и мили същества, отдалечени от вас поради WAT или Erasmus програма, се превръщат в лесно постижима задача. Камерата е перфектна за разговори по Skype, MSN и ICQ както за следобедно лафене, така и за конферентни връзки между бизнес партньори.

Philips SPC520 NC се предлага за около: 50 лева
Със съдействието на: "Солитрон"



BELKIN N1 VISION

Наскоро при приятелска визита в квартира в студентски град бях сразен от количеството кабели, които трите съквартиранта бяха опънали, за да свържат двата десктопа и трите лаптопа в мрежа. Всичко минаваше през рутер, закрепен на стената и общата картинка напомняше на кофти ден във фабриката за спагети. Тогава ме тресна идеята, че тази картинка едва ли е единичен случай. Наистина, когато компютрите у дома или в офиса станат прекалено много и всеки един от тях има нужда от интернет, най-добре е да се действа безжично. Belkin N1 VISION е рутер, който може да функционира като стандартен "кабелен разклонител" и в същото време, като Wi-Fi хотспот. За разлика от повечето си конкуренти, Belkin са превъзмогнали идеята, че дизайнът на рутера е нещо, подлежащо на компромис. N1 VISION е с красиви, изящни форми и стои много добре на всяко бюро, без да се натрапва. Включвате към него кабела на модема, опъвате втори кабел до master десктопа и трите му антени и сте готови за работа. Всички настройки са достъпни от LCD дисплея директно върху корпуса на рутера, позволяващ ви да ги променяте всеки път, когато е нужно, без да се занимавате с допълнителни софтуер или настройки. Дори дискът с драйвери не ви е нужен, тъй като в момента, в който включите N1 VISION към мрежата и напишете в интернет браузъра си Belkin, ще се отвори уебба-зиран wizard за настройки и пълен контрол над рутера.
Wireless security опциите включват WEP и WPA/WPA2 протоколи, както и възможност за филтриране на IP адреси, забранявайки достъп до конкретни адреси, електронна поща или мрежови услуги по всяко време. Геймърите пък ще оценят DMZ функцията, прескачаща firewall лаг-а при онлайн игра. Не забравяйте да сложите парола за достъп на Wi-fi точката ви, ако не искате интернетът ви да умре, заради няколкото досетливи съседа, решили да попиратсват из арената на вашия bandwidth гръб.
Силата на N1 VISION е именно интуитивността, с която се настройва и работи. За сметка на това обаче мастър компютърът доминира над трафика и ако случайно на него е забравен ъплоудващ Bitcomet, скоростта към всички останали закачени към рутера устройства спада драстично.

Belkin N1 VISION се предлага за около: 250 лв
Със съдействието на: Plesio

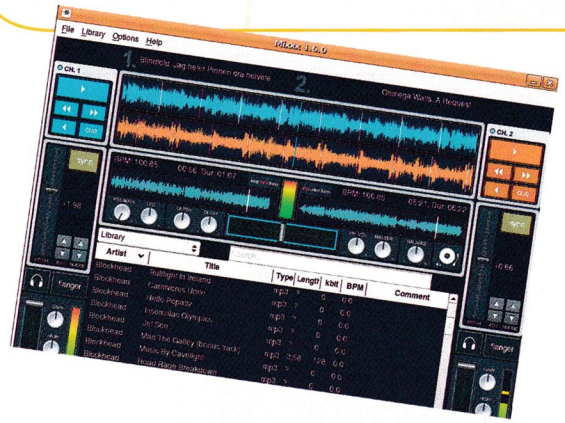
Пеню Дачев

Best Free Soft 10/2008

Mixxx

Version: 1.6.1
Size: 13.94MB
Site: http://mixxx.sf.net/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP

Да си DJ, макар и не от ранга на Свен Ват, е кул и отваря вратите за доста купони. Ако нямате мераци да сте професионалист, но искате да сте желан пускач на музика, добре е да имате освен лаптоп, наблъскан с музика, готин дизайн, регистрация в май спейс и програма, с която да миксирате. Една такава е Mixxx. Тя е опенсорс проект (разбирай безплатен от тук до края на света), но има много функции на платените си събратя. Освен това не е много голяма, има интуитивен интерфейс и приятен вид.



Kiwi Application Monitor

Version: 1.1.3
Size: 3.91MB
Site: http://www.drinkprog.com/kiwi/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3+NET 2.0

Ако се чудите кое приложение колко памет заема, колко товари процесора и колко време е пуснато в детайли, ви препоръчвам да си качите Kiwi Application Monitor. Тя тихо се крие до часовника, но следи всичко, което се случва с компютъра, и във всеки един момент може да ви даде детайлна информация и/или да визуализира във вид на графика всеки един пуснат процес на машината ви.

Moo0 SystemMonitor

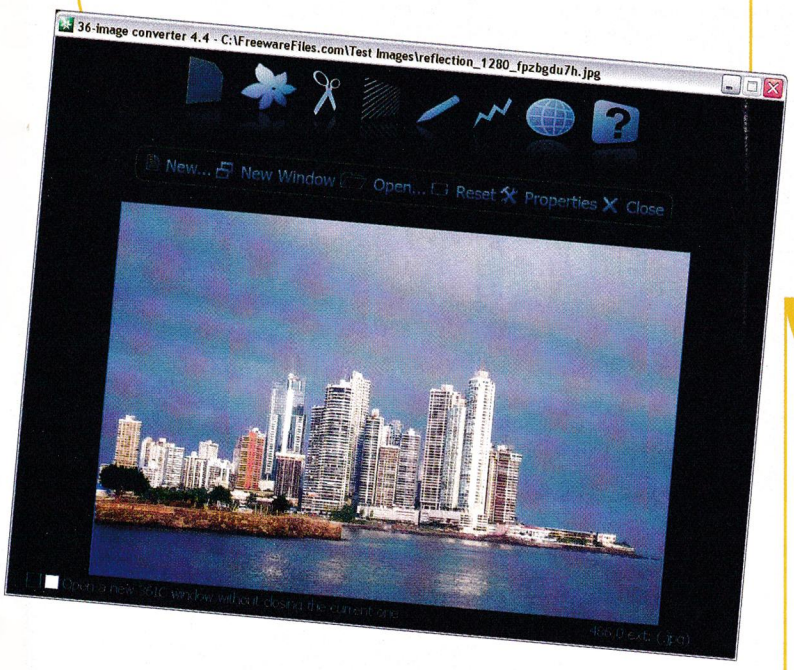
Version: 1.21
Size: 2.25MB
Site: http://www.moo0.com/
OS: Windows XP/2003/Vista

Ако екстрите в Kiwi Application Monitor не ви стигат, на помощ идва тази програмка. Тя ви дава много подетайлна и пълна информация не само за процесите и приложенията, а и за самия процесор, памет, мрежа, харда, батерията и още сума ти компоненти от вашата система. Имате много настройки и опции кое да се показва и кое не, както и разни други дребни екстри..

36-Image Converter

Version: 4.4.3.7
Size: 9.18MB
Site: http://www.phoenxsoftware.com/
OS: Win 9x/ME/2K/XP/Vista

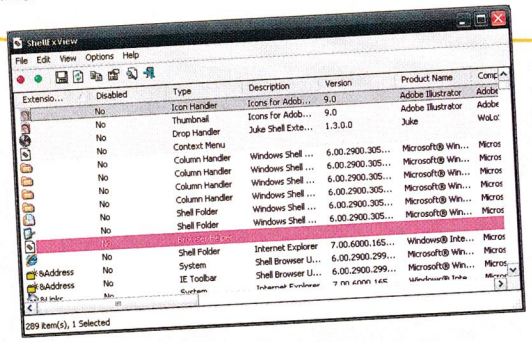
Конвертирането от един с друг формат на графични формати е задача, която най-малко изисква подходяща програма и търпение. Ако нямате такава под ръка, качете си 36-Image Converter. Тя с лекота прехвърля форматите един в друг, без да изисква нито кой знае какви познания, нито мощен компютър. Поддържат се над 70 формата, всеки с опциите си, има и елементарни ефекти (черно-бяло, шарпен, блър, осветляване, потъмняване и т.н.).



ShellExView

Version: 1.24
Size: 46.0KB
Site: www.nirsoft.net
OS: Win 98/ME/NT/2000/XP/Vista

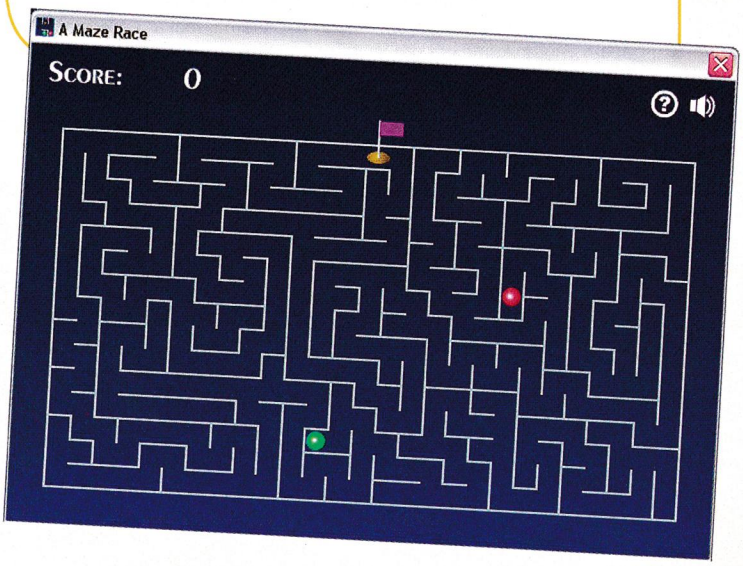
Какво точно са така наречените шел екстеншъни? Ако да кажем качите WinRAR на компютъра си, като кликнете на файл, се появява менюто Add To Archive. Ето за това става дума в общи линии. За да разберете всички подменюта на десен клик и да добиете представа защо картинките се отварят с PhotoShop, а не с XNView, ще ви трябва програма за разгадаване на инсталираните екстеншъни. Една такава е ShellExView. Тя е семпла, малка и работи със скоростта на светлината. Дава ви, разбира се и възможност да ги премахвате, спирате и да ги възстановявате.



A Maze Race

Size: 340KB
Site: http://www.novelgames.com/
OS: Win 2000/XP/2003/Vista+Adobe Flash Player

Това е една игричка, в която управлявате зелена топка и се борите с червената коя да намери първа флага. Нещо като кепчър дъ флаг с шарени топчета. Ама не съвсем - действието се развива из лабиринт и макар да звучи лесно, е супер зарибяващо и доста времегубещо! Но определено е приятно!



StaxRip

Version: 1001.2303
Size: 613KB
Site: http://www.planetdvb.net/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Със StaxRip можете лесно и относително бързо (все пак това зависи от компютъра, на който се прави операцията) да запазите и обърнете DVD, DVB и подобни в MPEG-4 like DivX, XviD и x264. Всичко това е с няколко клика, интерфейсът на програмата е лесен и ясен, няма досаден адуер и подобни гадости. Поддържат се DivX, XviD, x264, MPEG-2, MPEG-4, MP3, AC3,

Broken Sword 2.5: The Return of the Templars

Това приключение се води за официално продължение на първите две Broken Sword заглавия на Revolution Software. Игра, направена от фенове за фенове. Ето за какво става дума в нея... Последните месеци от живота на Джордж Стобарт бяха твърде тежки. Първо му се наложи да остави Нико за около година заради важно пътуване до САЩ. След това скъпият му дядо почина от рак. Но това не бе всичко. Когато Джордж получи телеграма от Франция, той вече предусещаше поредната несполука. И ето – Нико е мъртва! „Първо дядо, а сега и Нико!?" Без да се замисли, той се качва на първия самолет за Париж. Посрещна го силен проливен дъжд. А малко по-късно – в апартамента на Нико – поредната изненада. Нико е жива! Тотално объркан, той ѝ казва за телеграмата, но тя не изглежда изненадана. Напротив – моли Джордж да напусне апартамента. Очевидно неочакваните събирания не са по вкуса ѝ. Все още опитващ се да подреди мислите си в кафе Шандел Верте, където тази нова история започва, Джордж чува една доста притеснителна история за Нико от Андре Лобинеу. Неотамплиерите вероятно все още съществуват..

The Suffering

Убеден съм, че тази игра няма нужда от представяне. Но все пак, ако случайно сте живели на някоя друга планета през 2004 г., когато тя излиза за първи път, ето какво ще ви предложи този наистина уникален сървайвъл хорър. Вече безплатен! Той е дело на Surreal Software и комбинира смразяваща кръвта история с екшън-приключение от трето лице, за да създаде по този начин най-ужасяващото и най-страховитото изживяване, което някога сме виждали. Геймърите ще имат възможността да се превъплътят в ролята на Торк - човек, обвинен в ужасно престъпление, което може да е извършил, но може и да не е. Той е осъден на доживотен затвор в Abbott State Penitentiary - зловещо място, в което витае ужасна тайна, заплашваща както охраната, така и самите затворници. С помощта на над десет унищожителни оръжия Торк ще се опита да научи повече за миналото си и да отключи смъртоносните тайни на The Suffering. Нещо повече – в тази игра геймърите ще могат да трансформират главния герой в неговото чудовищно алтер его и да изсипят мощта на първичния му гняв в битка с 12 страховити същества. А в зависимост от изборите, които правите, ви очакват цели три различни завършека.

ЕКИПЪТ

Автори

Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Пеню Дачев
Росен Вучев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G.I.
www.headoff.biz

Печат

Инфопрес Груп България ЕАД

Подготви се за бъдещето
Fallout 3
PrepareForTheFuture.com
ПУЛСАР
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
ОФИЦИАЛЕН РАЗПРОСТРАНИТЕЛ
ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ "ПУЛСАР" ЕООД
www.pulsar.bg
Fallout™ & © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

ПОРЪЧАЙ СЕГА В PULSAR GAMES ИЛИ WWW.PULSAR.BG

EXPANSION SET

WORLD OF WARCRAFT

WRATH of the LICH KING

Вземи своето копие в нощта на 12-ти срещу 13-ти ноември! Подробности търси на **www.pulsar.bg** или на тел: 02/4923422.

13.11.08

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.wow-europe.com

ПУЛСАР

ОФИЦИАЛЕН РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ

www.pulsar.bg

12+

www.pegi.info

© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Всички права запазени. Wrath of the Lich King е търговска марка и World of Warcraft, The Burning Crusade, Blizzard Entertainment и Warcraft са търговски марки или регистрирани търговски марки на Blizzard Entertainment, Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички останали търговски марки споменати тук са собственост на техните съответни притежатели.